MAGAZINE
KAPPA
13
LUGLIO 1993
LIRE 4.500
GUN SMITH CATS
Compiler
3x3 OCCHI
KC
KODANSHA
ALL'INTERNO
ANIME
EDIZIONI
STAR COMICS

Pubblicazione mensile - Anno II
NUMERO 13 - LUGLIO 1993

Autorizzazione Tribunale di Perugia
n. 31/92 del 14 luglio 1992

Direttore Responsabile:
Giovanni Bovini
Direttore Editoriale:
Giovanni Bovini
Progetto editoriale, grafico e supervisione:
Andrea Baricordi
Massimiliano De Giovanni
Andrea Pietroni
Barbara Rossi
Consulenza tecnica:
Cinzia Broccatelli
Vania Catana
Sergio Cavallerin
Serena Varani
Corrispondenza con il Giappone:
Rie Zushi

Traduzioni:
Rie Zushi
Lettering:
Sabrina Daviddi
Adattamento grafico:
Mauro Daviddi

Hanno collaborato:
Cedric Littardi, Marco M. Lupoi, Monica Piovan, Andrea Plazzi, Simona Stanzani, Serena Varani, Il Kappa

Supervisione tecnica:
Luca Loletti, Sergio Selvi
Fotocomposizione:
Fotolito Felsinea - S. Lazzaro di Savena (Bo)
Editore:
EDIZIONI STAR COMICS Srl
Strada Selvette, 1 bis/1 - Bosco (PG)
Stampa:
GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)
Distributore esclusivo per le edicole:
C.D.M. s.r.l. - Centro Diffusione Media
Viale Don Pasquino Borghi, 172
00144 Roma - Tel. 06/5291419

APPUNTI

3x3 Occhi - Tornati a Hong Kong su invito di Li Ling-Ling, la redattrice della rivista "Agenzia degli Incantesimi", Yakumo e Pai scoprono che una delle tre teste della Statua dell'Umanità è custodita da una agguerrita ragazzina cinese, Mei-Xing. Questa è la sorella di Steve Long, noto medium di Hong Kong, rapito da una setta segreta che mira a impossessarsi della preziosa statuetta per motivi oscuri. Collegata telepaticamente a Takuhi, Pai scopre l'ubicazione di Steve: è al trentaduesimo piano dell'Hotel Royal, edificio che in realtà ha solo... trenta piani! Nonostante Yakumo e Pai le consiglino di non essere precipitosa, Mei-Xing raggiunge subito l'hotel, e inveendo contro il portiere lo costringe a farla accedere ai piani superiori segreti; ma durante la salita, in ascensore appare un grottesco essere alato e ghignante che la assale! A nulla vale l'intervento del fedele Takuhi, che perde la vita a causa di un attacco ultrasonico del mostro. Pai capta il dolore del suo fedele spirito del bastone, e disperata chiede a Yakumo di aiutarla a cercarlo, nel caso fosse ancora vivo. E' così che, scalando il palazzo dall'esterno, Yakumo raggiunge il piano segreto e trova, assieme a Steve Long, una immensa statua raffigurante il Demone Sovrano. Ma il tempo stringe, e Mei-Xing, al centro di un cerchio magico, sta per essere offerta come vergine sacrificale dal mostro alato: Yakumo tenta il tutto per tutto, ma il grido ultrasonico dell'essere spazza via il giovane Wu; e nel frattempo, qualcuno si avvicina alle spalle di Pai...

Compiler - I fratelli Nachi e Toshi Igarashi ospitano a casa loro una coppia di ragazze veramente singolari: Compiler e Assembler, precipitate sulla Terra come meteore per condurre una mortale partita fra di loro con il fine di conquistare - guarda un po' - il nostro mondo. Dotate di una valigetta ricolma di dischetti magnetici (*Comb*), le due risultano praticamente onnipotenti: inserito uno di questi dischi in una apposita presa sul collo e dopo aver lanciato il comando "Decision Making", è possibile individuare oggetti (*Scanner*), aumentare il potere (*Amplificatore*), ricostruire edifici (*Architettura*), teleportarsi (*Shift*), animare meccanismi (*Selsyn*), controllare mezzi aerei (*Aviotron*), interferire in qualsiasi telecomunicazione (*Interruption*), o radere al suolo un'intera città richiamando fotoni e fononi (*Basic*). Ma durante il primo grande combattimento fra Routine Diabolica Compiler e Routine Divina Assembler, Toshi resta lievemente ferito; Assembler, che ha un debole per il più fragile dei fratelli Igarashi, decide di far interrompere il gioco: infatti, nonostante alle routine sia concesso il potere di distruggere tutto, esse hanno il divieto di creare anche il minimo danno agli esseri umani. E' così che sulla Terra giunge anche Interpreter, un'altra routine con il compito di assistere al gioco e, nel caso, di far concludere la partita comunicandolo al guardiano, Tron. Ma la situazione si aggrava parecchio, e USA e URSS inviano le loro fortezze navali verso il Giappone, convinti che in realtà Compiler sia una nuova... arma segreta creata dal Paese del Sol Levante!!

Gun Smith Cats - Bonnie e Clyde cercano di tendere una trappola a Rally e a Minnie May, attirandole nelle loro grinfie facendosi scudo di Becky, la loro informatrice. Nonostante i sospetti delle due Gun Smith Cats siano forti, le belle cacciatrici di taglie vengono catturate. E' solo con un'azione repentina e rischiosissima che Minnie May e Rally si liberano dei sadici fratelli una volta per tutte... Ma uno strano individuo, precedentemente ingaggiato come corriere da Bonnie e Clyde si presenta. Per il momento, non accadrà nulla, dice, ma la prossima volta che lui e le Gun Smith Cats si rivedranno «non sarà piacevole per nessuno dei due».

Kappa boys

KAPPA MAGAZINE
Numero tredici
IN QUESTO NUMERO:

ANIME
rivista di animazione giapponese
numero tredici
IN QUESTO NUMERO:

SPECIALE BARCELLONA

GLI EPISODI:
Continue
Save - 1
da Compiler vol. 1 - 1991
La resurrezione del demone alato - IV
"Shoma Saisei - IV"
da 3x3 Eyes vol. 2 - 1989
CZ-75
da Gun Smith Cats vol. 1 - 1991

IN KAPPO AL MONDO

Il fenomeno manga si sta allargando in tutta Europa. Proprio lo scorso maggio ha avuto luogo a Barcellona una delle maggiori manifestazioni europee dedicate al fumetto: se l'Italia ha Lucca e Treviso, se la Francia ha Angoulême e se l'America ha San Diego, la Spagna ha il fantasmagorico e organizzatissimo **Salò Internacional del Còmic de Barcelona**, che quest'anno festeggiava la sua 11^ edizione. Pubblicizzata ottimamente dalle maggiori arterie stradali al più microscopico vicolo cieco, organizzata nei minimi dettagli, ricca di mostre e di incontri con gli autori: quest'anno erano protagonisti, com'è facile immaginare, il Giappone e alcuni dei suoi autori attualmente più celebri in patria e - per ovvi motivi - in Spagna. Gli incontri con gli artisti si sono rivelati in più di un caso veramente curiosi, e vi invitiamo a leggere i reportage in questo numero che definire succoso e polposo ci sembra sminuente. E' stato divertente trovarsi in mezzo a quella girandola di colori (non solo giapponesi, chiaramente) e divertirsi a leggere i titoli delle versioni ispaniche di fumetti a noi ben noti, tipo **Patrulla Especial Ghost**, **Los Caballeros del Zodiaco** o **Bola de Drac** (se non avete capito quali sono, vi rimandiamo nuovamente al reportage di **Anime**).

E ora parliamo di sorprese. Ve le promettiamo da qualche numero, e finalmente siamo in grado di svelarvene qualcuna. Partiamo dal rassicurarvi: nonostante la crisi economica, le testate giapponesi della Star Comics - **Kappa Magazine**, **Starlight** e **Neverland** - manterranno invariato il loro prezzo (okay, potete tirare un sospiro di sollievo), e da questo numero, per favorire la durata della nostra barricata anti-inflazione passiamo dalla carta liscia a quella ruvida, rendendola contemporaneamente più bianca e meno trasparente (scusateci per il numero scorso); in questo modo, potrete godervi a pieno splendore le nuove tavole a colori di **Oh, mia Dea!** in programma sul prossimo numero (non ve l'aspettavate, vero?) e in cui arriverà a far parte dei nostri la sorellona di Belldandy, quella simpatica ficcanaso di Urd! Poi, volevamo solo spostare la vostra attenzione sulla terza di copertina di questo numero, dove campeggia una pubblicità piuttosto strana... Chi sarà quel personaggio in ombra che sorge dai fumi? Noi non ne abbiamo proprio idea, ma vedremo di indagare. Se per caso ne sapete qualcosa, scriveteci pure...

Kappa boys

«Amici miei sono Peter Rey, comandante del robot; sono io il ragazzo che ai nemici dice no, perché nessuno ce la fa... nessuno ce la fa contro...»
I Super Robot

Graffi & Graffiti

Eros. Ultimamente, in Italia, l'erotismo a fumetti ha trovato un nuovo alleato nelle produzioni giapponesi. Manga più o meno hard che sottolineano le folli perversioni dell'Impero del Sole, viste però troppo spesso unicamente nell'accezione maschilista del termine. Storie di violenza, accompagnate il più delle volte da soluzioni narrative al limite del gusto e da una visione della tavola che premia l'essenziale, dando grande spazio al rapporto sessuale. Ciò che più colpisce il lettore occasionale in occidente, comunque, è lo stile grafico, che spesso abusa di espressioni caricaturali a fine terapeutico. E' infatti grazie a questo umorismo che il fumetto erotico giapponese ha assunto una propria dignità rispetto alle produzioni d'autore, esorcizzando addirittura la paura del sesso. **Ogenki Clinic**, pubblicato in Italia dalla News Maket come "La clinica dell'amore", ben si addice a quanto detto, proponendosi come fumetto *soft-core* umoristico. Una classificazione che in Italia non esiste, ma che in Giappone delimita le differenze tra la commedia brillante a sfondo sessuale e il genere esplicitamente pornografico. Pur presentando i problemi sessuali di mezzo Giappone, le avventure del professor Ogekuri, titolare dell'ormai celebre clinica, e della sua assistente (un'infermiera avvezza alle pratiche sado-maso) non hanno nulla di volgare, anzi, il più delle volte sottintendono senza mostrare assolutamente nulla al lettore. Molto diversi dal manga di Haruka Inui sono

Kono Hana Sakuya. © *Hadakano Choja/Fujimi Inc.*

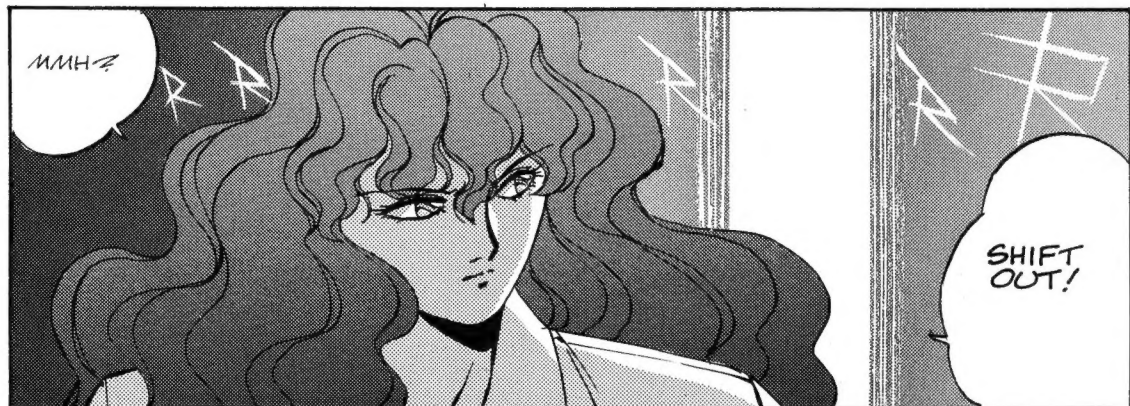
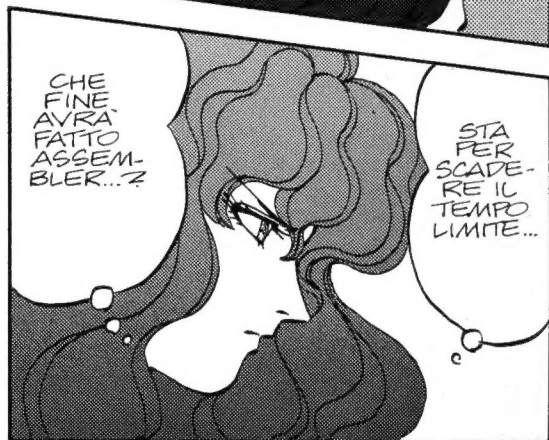
i fumetti di "Lemon", che già nel titolo rende omaggio alla giapponese "Lemon People", storica rivista leader nel settore. Edita dall'Another Life, il magazine che da luglio fa capolino in tutte le edicole può contare sul meglio della casa editrice Fujimi, presentando autentici gioiellini come **AV Angel** di Yoshimasa Watanabe. Destinata a un pubblico certamente smaliziato, "Lemon" punta molto sul sesso sfrenato, sulle piccole e grandi perversioni del Sol Levante, ospitando ogni mese quattro serial, per un totale di 160 pagine a luci rosse. I differenti generi che fungono da sfondo alle passioni dei protagonisti sono i più disparati: dall'azione del sopracitato **AV Angel**, dove due agenti disinibite combattono la produzione illecita di video hard-core sul satellite J-1, ai turbamenti di prorompenti supermaggiorate nel delizioso **Maru Maru Idol** di Chataro, all'elegante **5-4-3-2-1 Countdown** di Hiroyuki Utatane (il cui primo episodio è addirittura a colori). Con **Kono Hana Sakuya**, di Hadaka no Chouja, "Lemon" presenta anche il filone che maggiormente sembra coinvolgere i disegnatori giapponesi, ovvero quello legato alle Lolite, vergini adolescenti sempre vittima di loschi pedofili o di triangoli saffici. Uno degli aspetti peculiari del manga erotico è la rigorosa censura a cui gli autori devono forzatamente sottostare: in nessun caso è permesso mostrare gli attributi maschili e femminili durante l'amplesso. Quello che poteva risultare un grande limite, in realtà si è rivelato nel corso degli anni come l'aspetto più eccitante delle produzioni giapponesi. L'arte della censura si è sviluppata fino a dare origine a una serie di espedienti grafici (bollini, retinature, dissolvenze...) che stimolano la fantasia del lettore senza togliere nulla al disegno o alla storia.

Nonostante avessi già annunciato la recensione del romanzo di Mishima *Musica*, la violenta invasione del manga erotico nel nostro paese ha preteso una segnalazione su queste pagine. Come era facile prevedere, anche per quanto riguarda l'eros giapponese la corsa alla pirateria è stata tristemente puntuale, e solo le due case editrici qui segnalate hanno preferito agire nella totale legalità. La cosa più divertente, però, è che i pirati sono partiti per primi depredando il materiale più scadente del panorama nipponico, gettandolo in pasto al pubblico senza grandi accorgimenti tecnici: ancora una volta la disonestà è sinonimo di carta scadente, pessima stampa, assurde traduzioni e adattamenti imprecisi, se non addirittura assenti. Come al solito, la parola d'ordine è resistere.

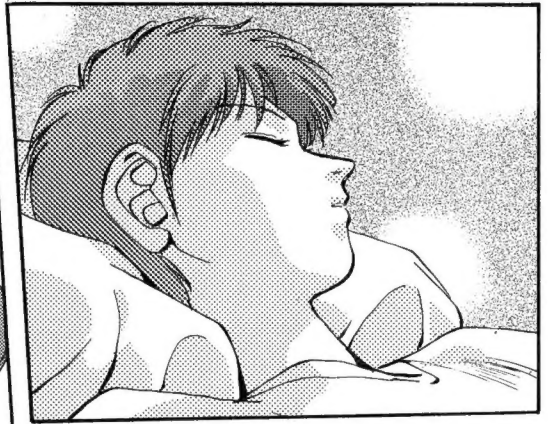
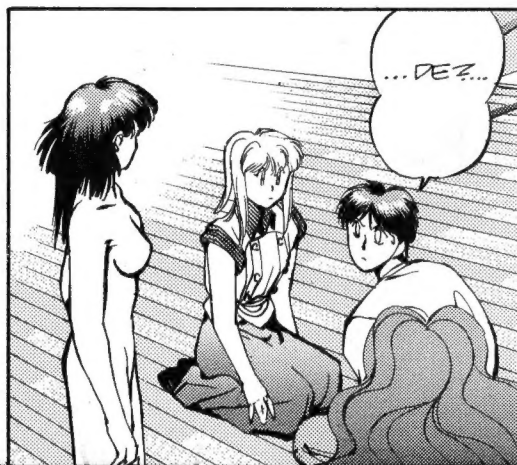
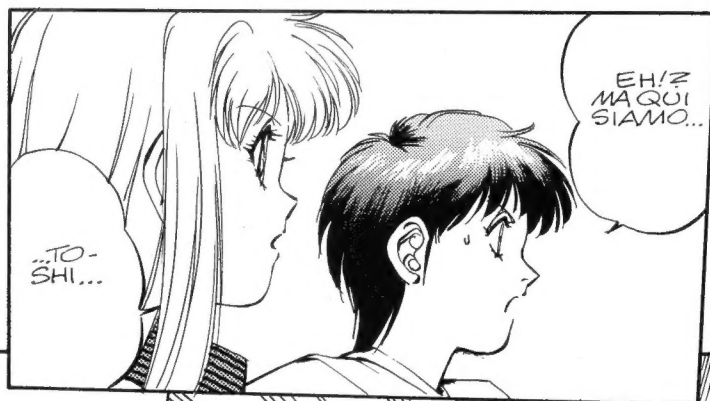
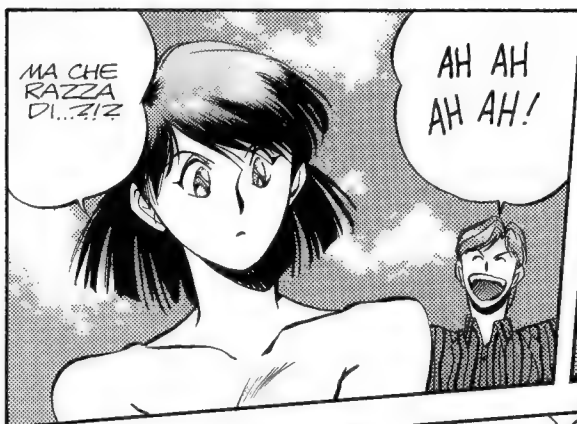
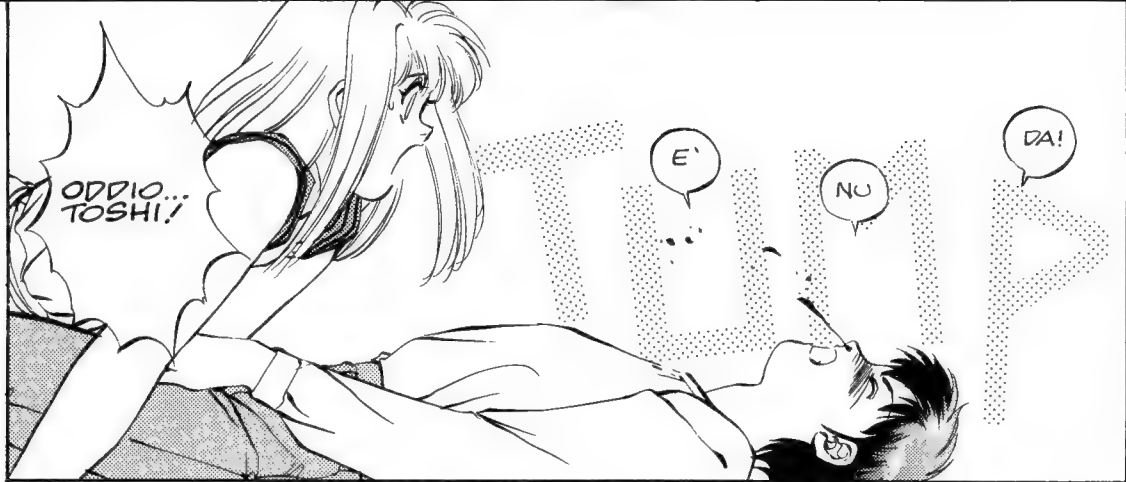
Massimiliano De Giovanni

P.S. Come avrete notato, questi ultimi numeri di **Kappa** sono davvero ricchi e le pagine a disposizione non bastano mai. Il prossimo mese l'appuntamento è con *Leggendo Leggende*, mentre questa rubrica si prende una piccola vacanza per tornare regolarmente a settembre. Buone vacanze a tutti!

CASA IGARASHI
IL POSTO DI CUI PARLAVANO IN TV...
...È QUI!
DICONO CHE CI SIA UN'ALIENA!
OOOH!
GUARDA TUTTA QUESTA GENTE, COMPILER!
EHI-EHI! C'È ANCHE IL RIPETITORE MOBILE DELLA TV!
EH EH EH!
SEMBRA PROPRIO UNA FESTA! NON STO PIÙ NELLA PELLE!
...
CHE FINE AVRÀ FATTO ASSEMBLER...?
STA PER SCADERE IL TEMPO LIMITE...
MMH?
SHIFT OUT!

COMPI-
LER...
NON
AVRAI
MICA...?!
MENU.5 [CONTINUE]
ASSEM-
BLER!!

ASSEM-
BLER!!

COMPI-
LER...
NON
AVRAI
MICA...?!
MENU.5
[CONTINUE]

PERDONAMI... COMPILER... IO... IO HO FERITO TOSHI...!
CO... COSAA!?
A... ALLORA...
QUESTO GIOCO...
...È ANNULLATO, COMPILER!
INTERPRETER!?
COSA SEI VENUTA A FARE?
COSA!?
EH EH! ...A DARE UN'OCCHIATA!
UH...

AH... STAI BENE, ASSEMBLER...?
EH!? MA QUI SIAMO...
...TOSHI...
TOSHI! SEI RINVENUTO!! GRAZIE AL CIELO!
URGH!
...?...
CHE DIAVOLO TI PREN...
U...UN MOMENTO!
...DE?...

ODDIO... TOSHI!
E'
NU
DA!
TUMP

MA CHE RAZZA DI...?!?
AH AH AH AH!
TOSHI NON E' VACCINATO CONTRO LE DONNE!
AL GIORNO D'OGGI, PERDERE SANGUE DAL NASO PER ECCITAMENTO SESSUALE E' PIUTTOSTO RARO!!
OH!
EH EH!... INVECE TU SEMBRI MAGGIORENNE E VACCINATO ...NON E' COSI'?
INTERPRETER! VESTITI, ORA! AL PIANO DI SOPRA CI SONO DEI VESTITI!

OH, BENE...
PER ME VA BENE ANCHE COSI'...!
MA FORSE NON E' POSSIBILE...!
BAT
BAT
ANNULLATO?! ORA COSA FACCIAMO, ASSEMBLER?!
NON C'E' PIU' NIENTE DA FARE... HO FERITO TOSHI...

TSK! SE LASCIAMO CHE FINISCA COSÌ CI **CANCELLERANNO!!**

CONQUISTERÒ LA TERRA DA SOLA!!

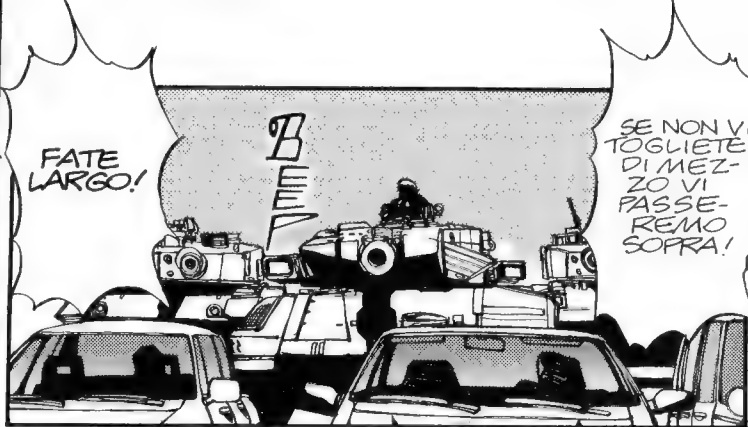
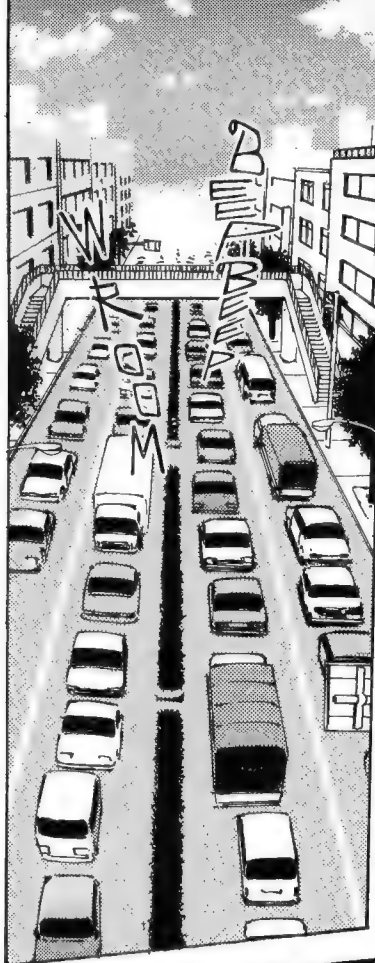
N... NON È POSSIBILE!!

CIÒ CHE CONTA È LA **CONQUISTA DELLA TERRA!** COSÌ IL CONSIGLIO NON AVRÀ NULLA DA RIDIRE!!

COMPILER!

MI È RIMASTA UN'UNICA SOLUZIONE...

UCCIDERE ESSERI UMANI È IMMORALE!

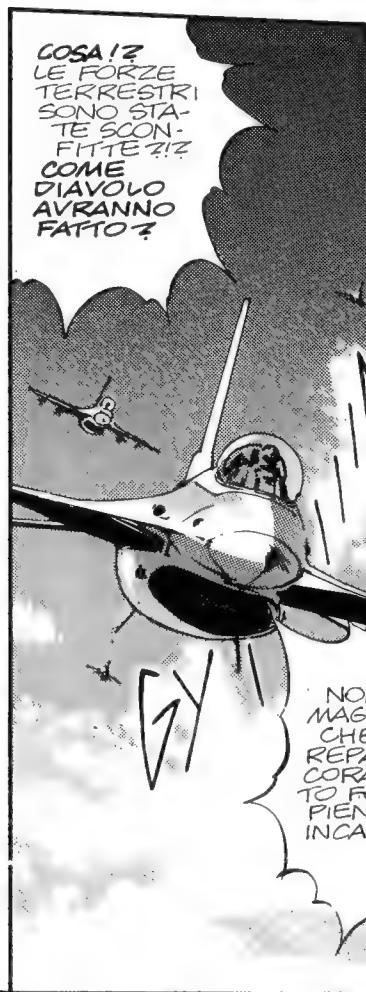
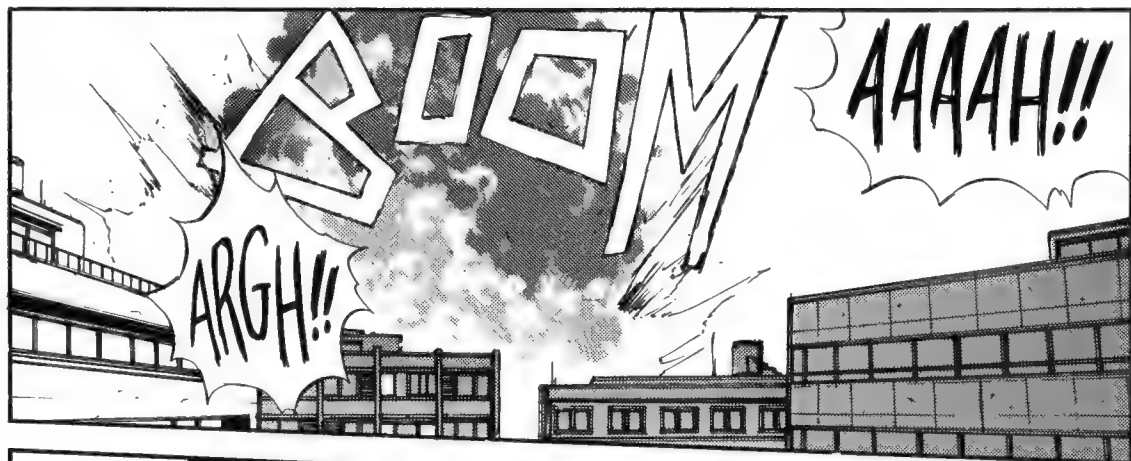
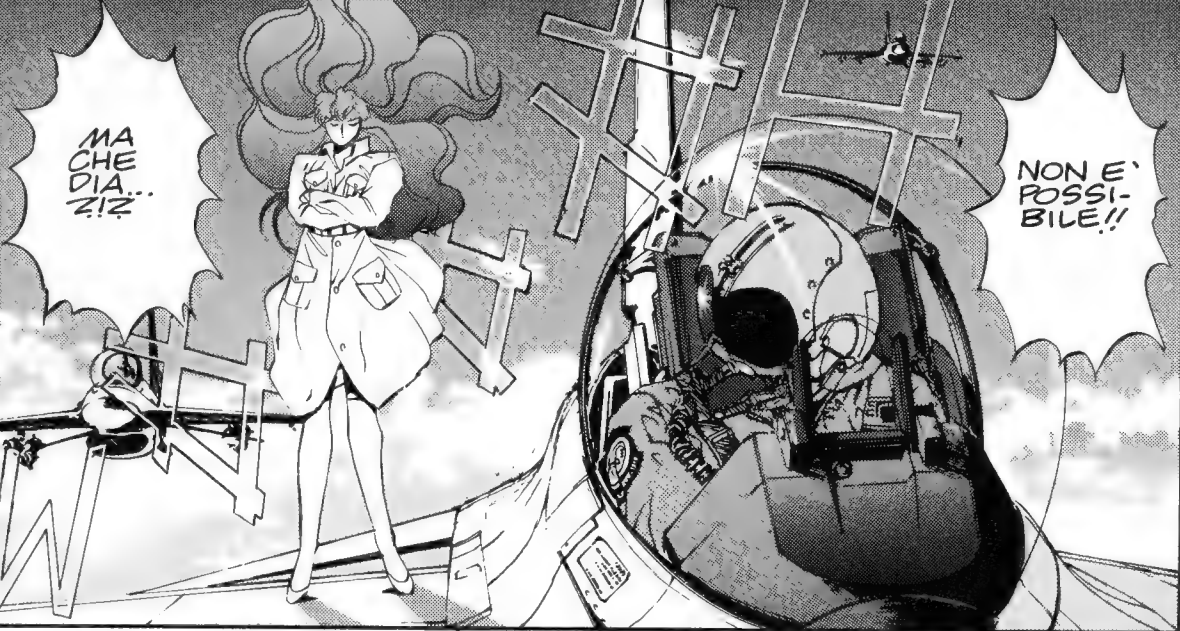
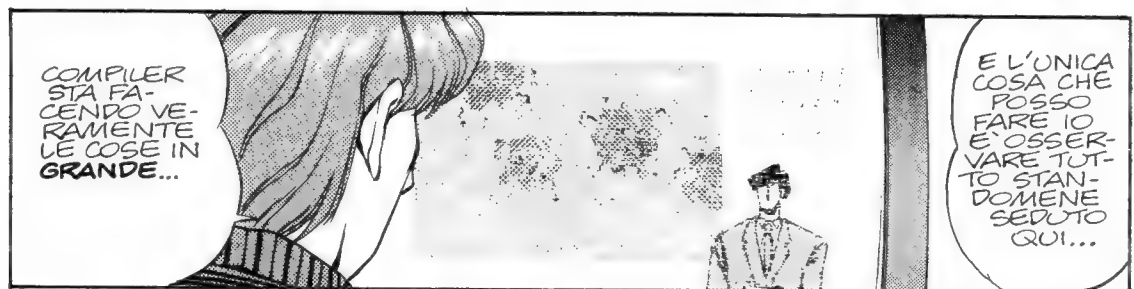
MA SENTI DA CHE PULPITO VIENE LA PREDICA!

WROOM
BEEP BEEP
FATE LARGO!
BEEP
SE NON VI TOGLIETE DI MEZZO VI PASSEREMO SOPRA!
TENENTE KONDO... NON POSSIAMO AGIRE CON TROPPA VIOLENZA...!
SILENZIO! CI TROVIAMO DI FRONTE A UNA CRISI NAZIONALE!!
DOBBIAMO ARRIVARE A COMPILER IL PIU' PRESTO POSSI...
...BI ...LE ...EH!?
URK!
VISTO CHE LA VOSTRA AVANZATA ERA COSÌ LENTA, VI SONO VENUTA INCONTRO!...

COSA!? LE FORZE TERRESTRI SONO STATE SCONFITTE?!? COME DIAVOLO AVRANNO FATTO?

EHI!

NON SEI... UH!

NON IMMAGINAVO CHE IL REPARTO CORAZZATO FOSSE PIENO DI INCAPACI!

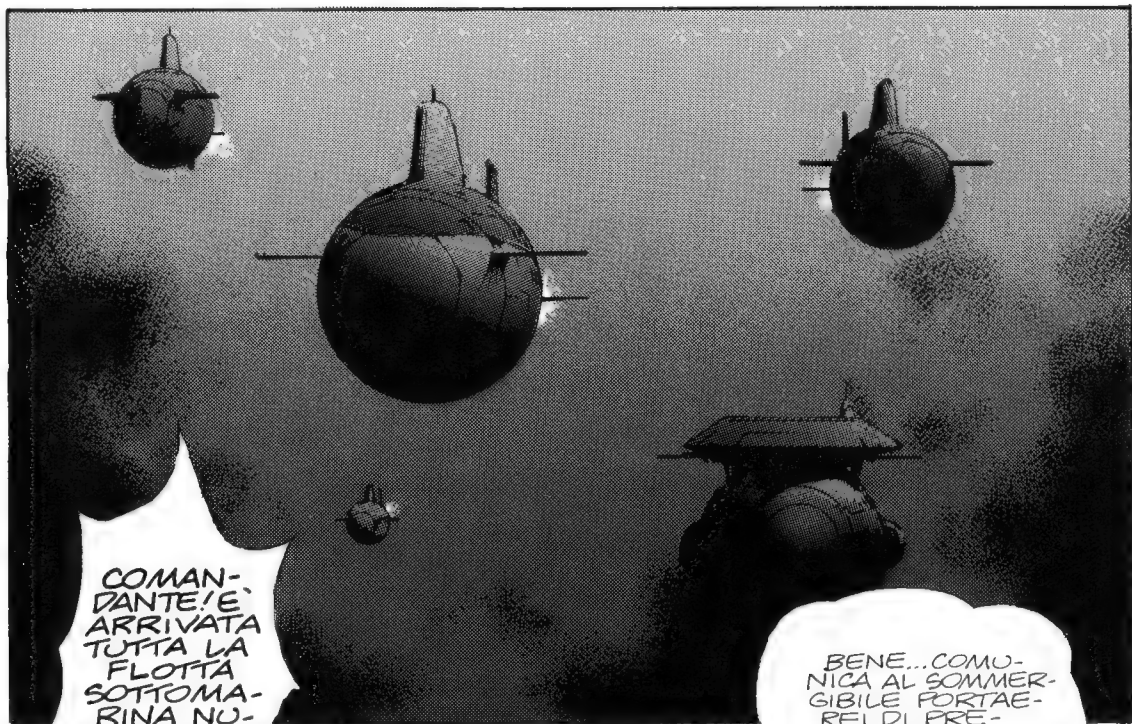
GYIIIN

NON E' POSSIBILE!!
MA CHE DIA... Z!?Z
HAH!
SE VOLETE FUGGIRE, APPROFITTATE DI QUESTO MOMENTO!
AAAH!
DUMF
AAGH!
BOOM
YAAK!
BANG
E L'UNICA COSA CHE POSSO FARE IO E' OSSERVARE TUTTO STANDOMENE SEDUTO QUI...
COMPILER STA FACENDO VERAMENTE LE COSE IN **GRANDE**...

SE POTESSI AVERE QUEI POTERI ANCH'IO...
...POTREI FARMI NOTARE IN MODO ANCORA PIU' VISTOSO!
CHE TIPO INUTILE! NON SOLTANTO HA PAURA DELLE DONNE, MA IL SUO FISICO E' GRACILE COME QUELLO DI UN BAMBINO!
NACHI... TOSHI STA GEMENDO ...SEMBRA CHE STIA MOLTO MALE...!
ASSEMBLER, VAI A PRENDERE ACQUA E GHIACCIO IN CUCINA!
EH!?
ACQUA...?
IO... NON POSSO!
FALLO TU, NACHI! IO ...DEVO STARE ACCANTO A TOSHI!

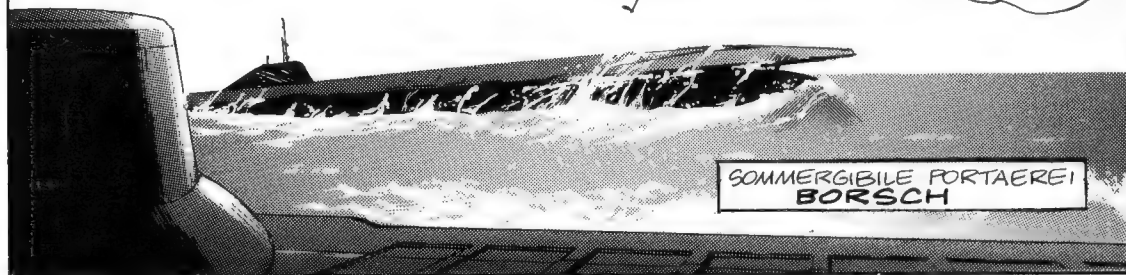
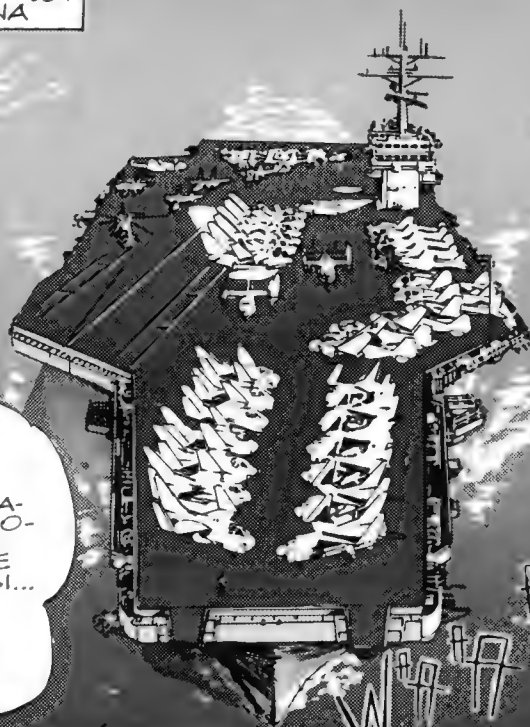
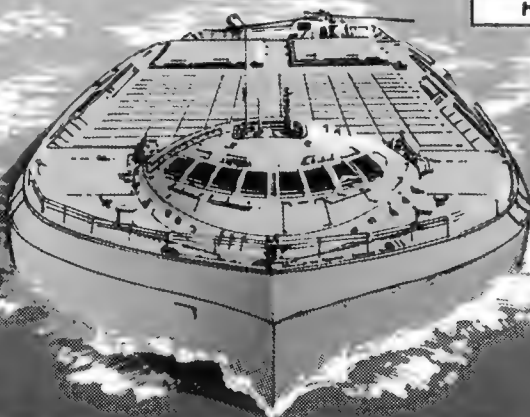
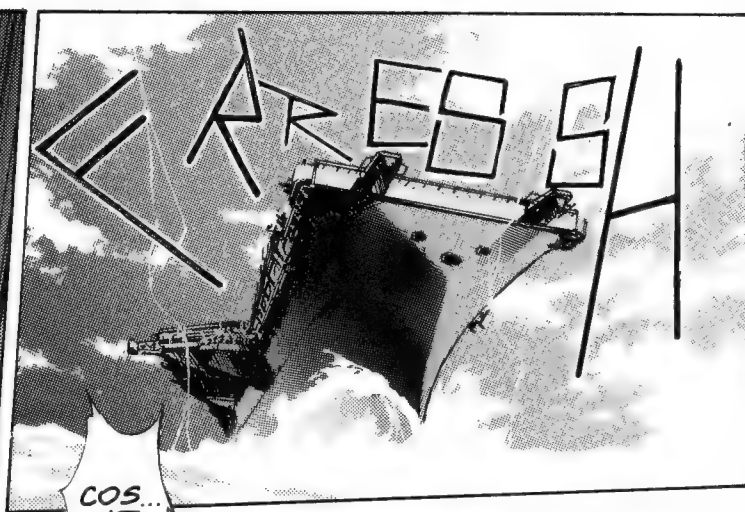
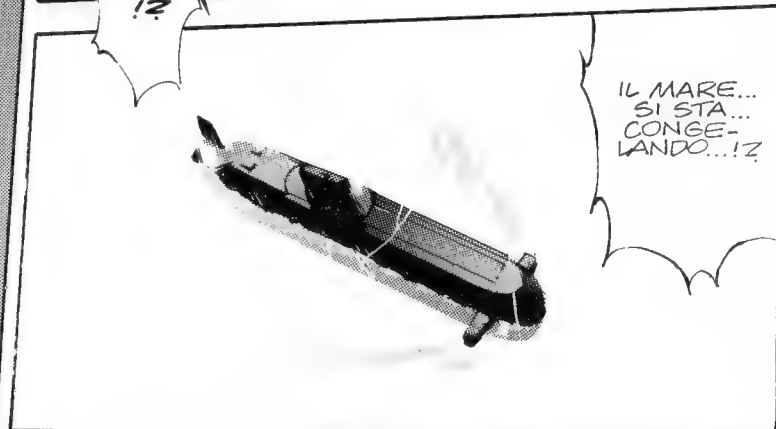
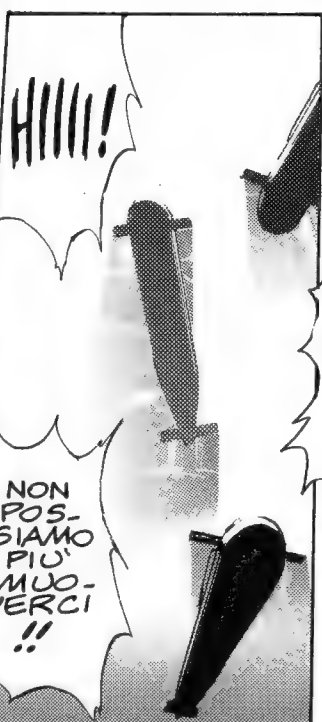
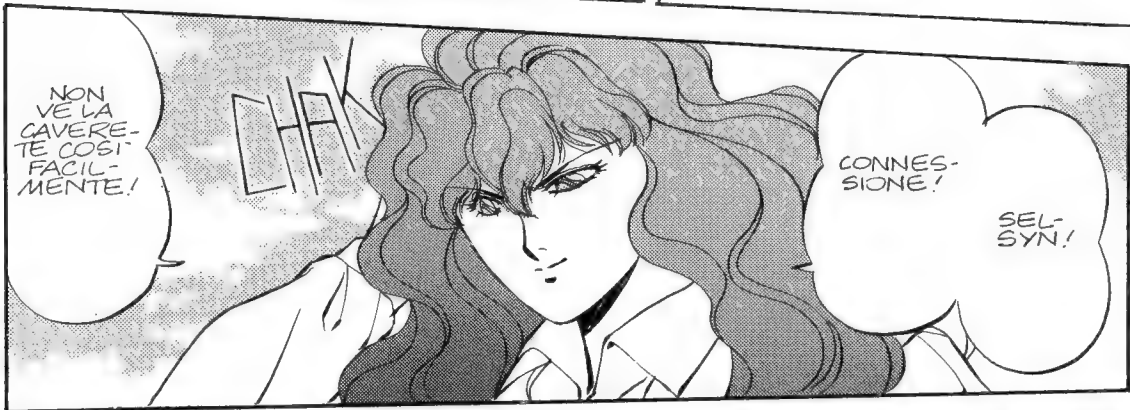
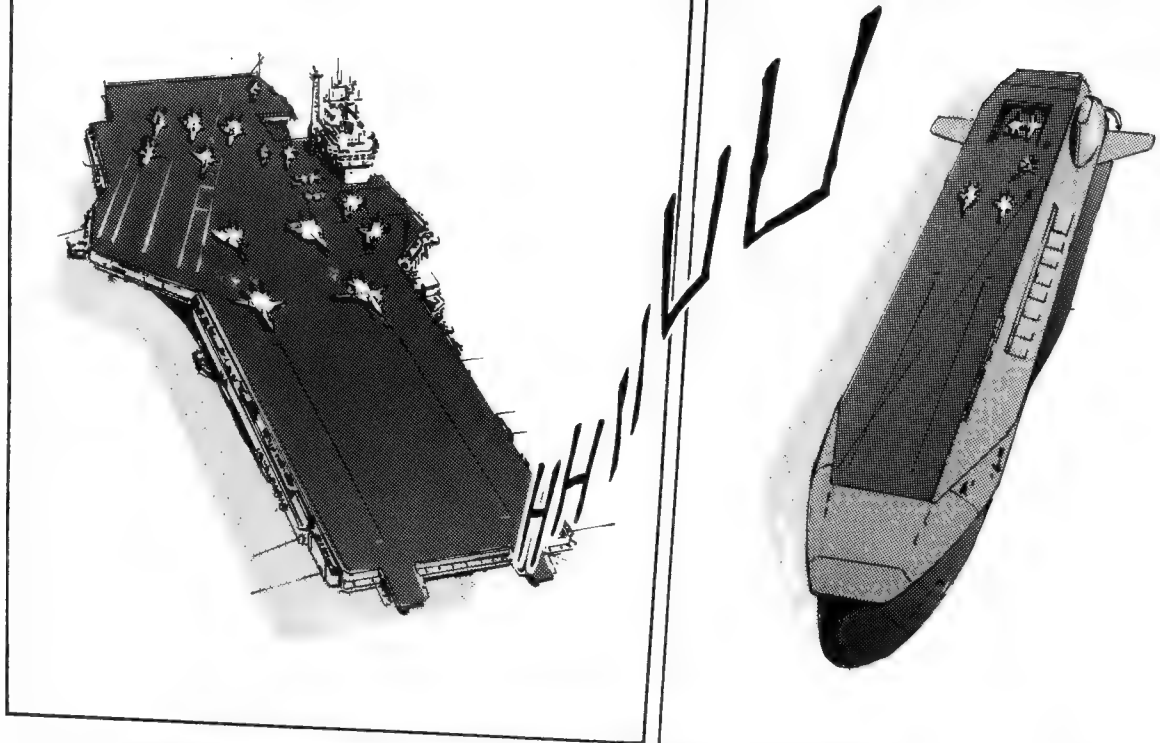
?
CHE C'È? QUALCOSA NON VA?

SIGNOR IGARASHI ...SIAMO DELLA TELEVISIONE...!
COSA !?

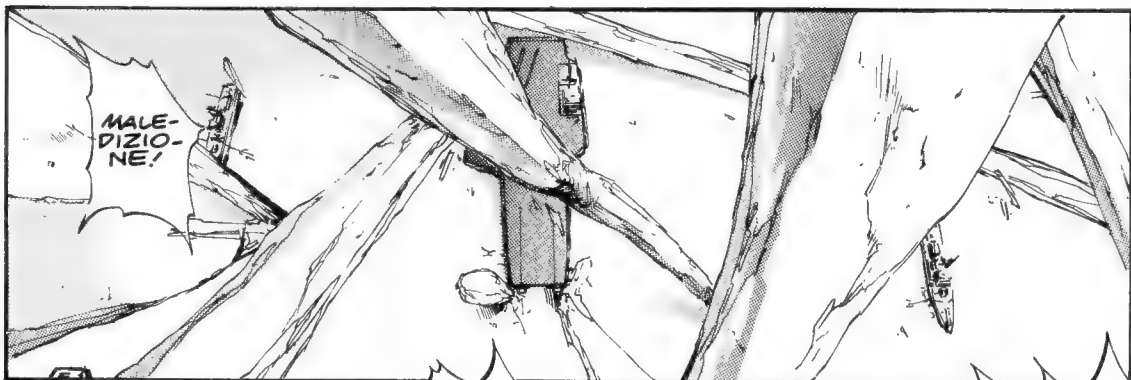
VORREMMO INTERVISTARLA RIGUARDO GLI ULTIMI FATTI ACCADUTI!
SONO SUBITO DA VOI...!
WROOM

FINALMENTE! È LA GRANDE OCCASIONE!
DIVENTERÒ FAMOSO ANCH'IO!

UUH...
U...UNA DONNA ...NU...DA...
TOSHI...!

COMANDANTE! È ARRIVATA TUTTA LA FLOTTA SOTTOMARINA NUCLEARE!

BENE... COMUNICA AL SOMMERGIBILE PORTAEREI DI PREPARARE LE PISTE DI DECOLLO!

LA PRESUNTA 7ª FLOTTA AMERICANA

REGISTRIAMO UN MOVIMENTO DA PARTE DEI RUSSI...

NON POTRANNO MAI COMPETERE CON ME! IL FATTO CHE SI TROVINO SOPRA E SOTTO L'ACQUA È IL LORO PIÙ GRANDE SVANTAGGIO...!
E QUELLE SAREBBERO LE FLOTTE DELLE DUE MAGGIORI POTENZE MILITARI DI QUESTO PIANETA...!?
HMM...
CHAK
FREEZER!!
CONNESSIONE!!
SHRR
DORRR
FREEZER: CON QUESTO COMB È POSSIBILE CONGELARE OGNI TIPO DI SOSTANZA IN UN SOLO ISTANTE. SI PUÒ USARE PER CONSERVARE QUALSIASI MATERIALE.

SPLASH
CRRESSH
COS...!?
IL MARE... SI STA... CONGELANDO...!?
HIIII!
NON POSSIAMO PIU' MUOVERCI!!
MALEDIZIONE! CHE SIA TUTTA OPERA DI COMPILER!? ORDINO IL DECOLLO IMMEDIATO DI TUTTI GLI AEREI!
FATE PRESTO!!

AAAH! COLONNE DI GHIACCIO !?

KRASH
ZUMP

ADESSO... NON SOLO È IMPOSSIBILE FARE DECOLLARE GLI AEREI, MA NON POSSIAMO NEMMENO NAVIGARE!!

MALEDIZIONE!

ANCHE SE NON POSSIAMO MUOVERCI, POSSIAMO ALMENO FARE FUOCO!!

LA MIA CORAZZATA STEALTH NON CONOSCERÀ MAI LA SCONFITTA!!

LANCIATE IMMEDIATAMENTE TUTTI I MISSILI IN DOTAZIONE!

CLICK

SWSSSHHH
BDAMM
AVETE VISTO? LE COLONNE SI STANNO ROMPENDO! NON ABBIAMO NULLA DA TEMERE!!
PREPARATE LA SECONDA SERIE DI LANCI!!
UH!...

AAAH!

CRASH

CRASH

* KIA ASAMIYA HA REALIZZATO I PRIMI EPISODI DI **COMPILER** NEL 1991, QUANDO L'URSS ESISTEVA ANCORA_KB

KKYR
YR

STUMP

AGLI ORDINI!
BENE...! COMPAGNO MALENCHOV, PREPARATI AL LANCIO!! MIRARE AL CENTRO DEL VARCO CREATO DALL'ESPLOSIONE PRECEDENTE!!

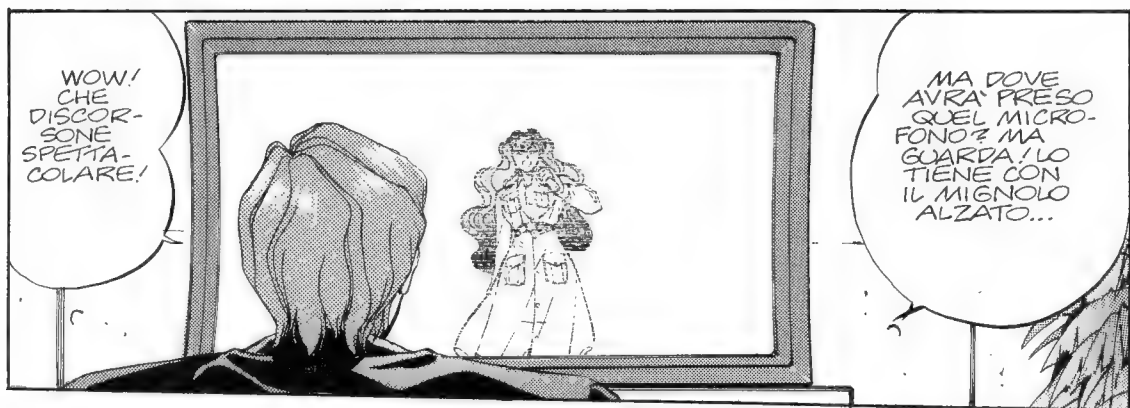
AAAAAH! È PER IL LANCIO DEL MISSILE NUCLEARE!!
EHM... COMPAGNO MALENCHOV... QUEL BOTTONE È...

SSSATSSSH
HAI PER CASO UN'ALTRA SOLUZIONE!?
SSSHUN
IL SUO OBIETTIVO È RIMASTO TOKYO!!
...E STA ANDANDO VERSO TOKYO?
MMH... QUEL MISSILE ...È A TESTATA NUCLEARE...
...È UNA SECCATURA... MA NON POSSO LASCIAR MORIRE NACHI E GLI ALTRI...!

TUMP

POSSO NEUTRALIZZARE QUALSIASI ARMA NUCLEARE A OCCHI BENDATI E CON LE MANI LEGATE DIETRO LA SCHIENA!

EH EH EH EH!

SE COSÌ NON FOSSE, TUTTO IL MONDO RESTEREBBE IN BALIA DELLA MIA POTENZA! ARRENDETEVI O MORIRETE! FATE LA VOSTRA SCELTA!!
AVETE VISTO I MIEI POTERI, TERRESTRI!? DOVRETE INCHINARVI E SOTTOMETTERVI TUTTI A ME!

WOW! CHE DISCORSONE SPETTACOLARE!

MA DOVE AVRÀ PRESO QUEL MICROFONO? MA GUARDA! LO TIENE CON IL MIGNOLO ALZATO...

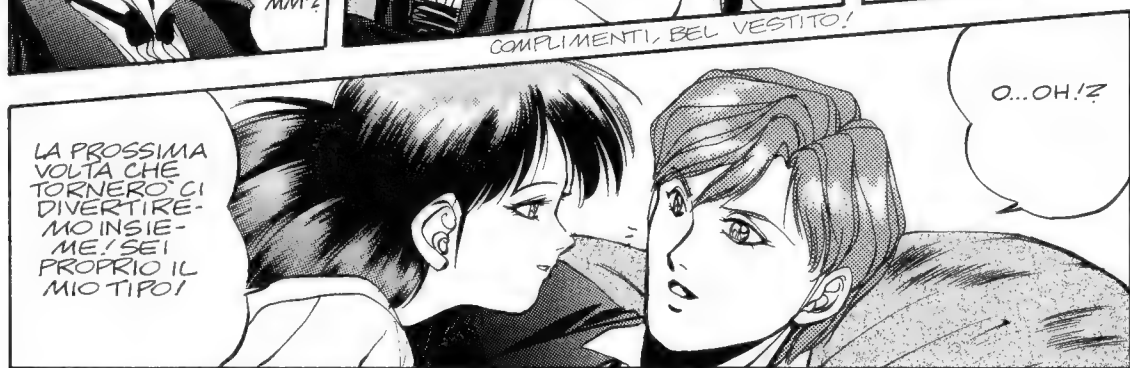
OH, SIGNOR NACHI... COM'È ANDATA L'INTERVISTA?

MM?

AH AH AH AH! SICCOME C'ERANO TROPPE STAZIONI TELEVISIVE... PER OGGI HO SCELTO I **SEI PROGRAMMI** A CUI PARTECIPARE **STABILMENTE!** LE ALTRE LE HO INVITATE A TORNARE UN ALTRO GIORNO!

MMH...

ALLORA IO ME NE VADO!

COMPLIMENTI, BEL VESTITO!

LA PROSSIMA VOLTA CHE TORNERÒ CI DIVERTIREMO INSIEME! SEI PROPRIO IL MIO TIPO!

O... OH!?

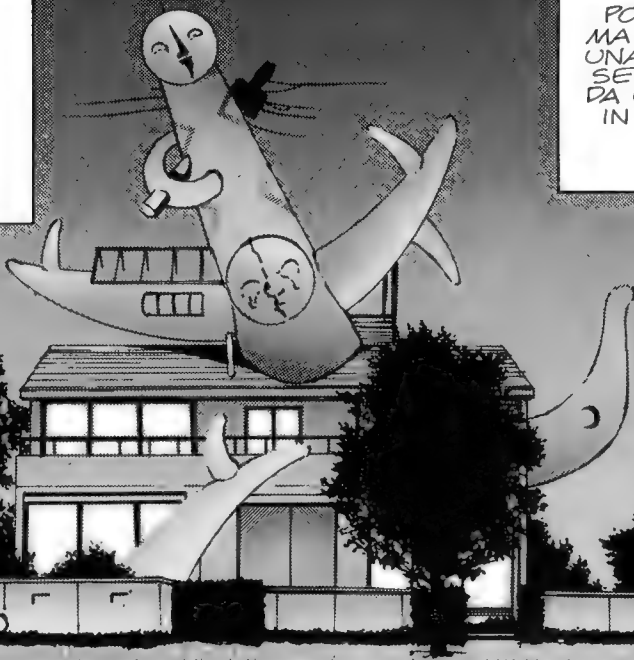
FRSSHH

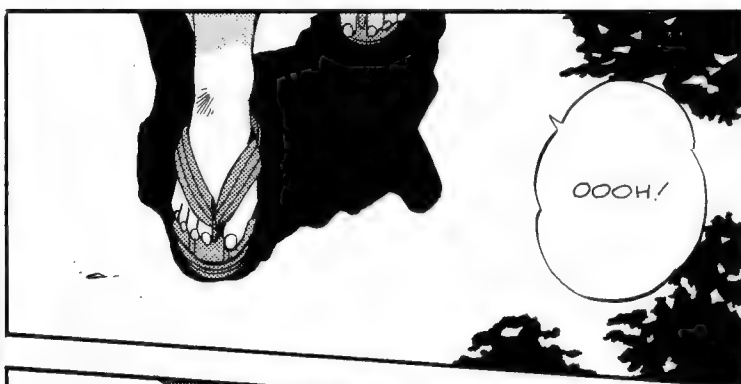
CHE... CHE TI SUCCEDE, COMPILER!?
PERCHE` TI SEI ACCASCIATA...?
BAH...
TI SEI DIMENTICATA DELLE **PREVISIONI DEL TEMPO**!
L'ACQUA E` IL PUNTO DEBOLE DI NOI **ROUTINE**...!
SE CI **BAGNAMO** RESTIAMO INATTIVE PER UN CERTO PERIODO DI TEMPO!
L'ACQUA?!
SONO COME I MARZIANI DI H.G.WELLS!
ECCO PERCHE` ASSEMBLER NON VOLEVA...

PRIMA DI ANDARMENE DEVO SISTEMARE QUESTA FACCENDA...!
UMPF... NON POSSO LASCIARE COMPILER IN QUESTE CONDIZIONI!
SARÀ IL MIO RINGRAZIAMENTO PER QUESTI VESTITI ...EH EH!
BE'? COS'HAI NACHI? PERCHÉ STAI TREMANDO?
È ORRIBILE! COMPILER NON È RIUSCITA A CONQUISTARE LA TERRA!!
QUESTO VUOL DIRE CHE ANCH'IO VERRÒ ARRESTATO, TORTURATO E MESSO AL BANDO PER TUTTA LA CITTÀ...PER ESSERE STATO SUO COMPLICE...
GUA
VORRÀ DIRE CHE LA PROSSIMA VOLTA CHE TORNERÒ QUI...
SISTEMERÒ TUTTO IO!
NON PREOCCUPARTI, NACHI...!
EH EH!
IL... TUO...?!?
TU DOVRAI ESSERE IL MIO SCHIAVO!!

COMUNQUE SIA, MIO FRATELLO E COMPILER STANNO ANCORA PROGETTANDO LA CONQUISTA DELLA TERRA!

POTRÒ MAI AVERE UNA VITA SERENA DA OGGI IN POI...?

MENU. 5: CONTINUE / FINE

IN MEZZO AL MARE...

...POCO DISTANTE DALL'ISOLA DI ISHIGAKI...

OOOH!

SEMBRA CHE ANCHE IL TIFONE ABBIA CAMBIATO STRADA!
CHE GIORNATA MAGNIFICA!

NON SEI D'ACCORDO ANCHE TU...

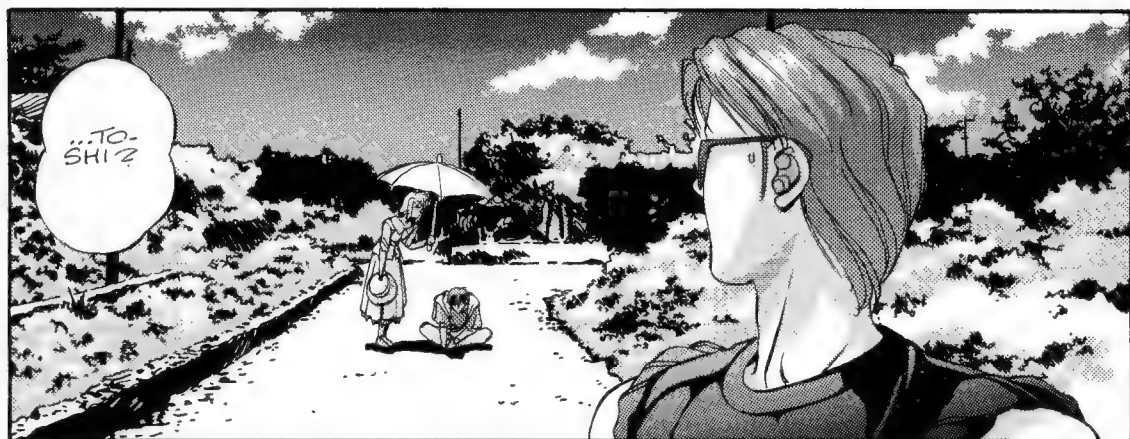
MENU.6
セーブ
[SAVE 1]

MENU.6 [SAVE 1]

セーブ

...TOSHI?

MA NON RIESCI NEANCHE A RESISTERE A UN CALDO COME QUESTO ?!?
MA STIAMO CAMMINANDO DA PIÙ DI VENTI MINUTI SOTTO UN SOLE CHE SPACCA LE PIETRE!
PANT
PANT
CHE SMIDOLLATO!
IO POTREI CAMMINARE BENISSIMO ANCORA PER UN'ORA!!

TOSHI NON È ROBUSTO COME TE...!
SAREBBE STATO MEGLIO CHIEDERE A COMPILER DI TRASPORTARCI FINO ALLA SPIAGGIA CON LO **SHIFT**!

CHE IMBECILLE! SE FOSSE COSÌ FACILE ARRIVARE ALLA SPIAGGIA NON PROVEREMMO ALCUNA EMOZIONE VEDENDO IL MARE ESTENDERSI DAVANTI AI NOSTRI OCCHI! INVECE COSÌ SAREMO APPAGATI PER TUTTA LA FATICA CHE ABBIAMO FATTO!

IO NON VOGLIO AFFANNARMI PER UNA COSA DEL GENERE!

ASSEMBLER... PORTAMI CON TE USANDO LO **SHIFT**!

SEI PROPRIO **STRANO**, LO SAI?

GRATT GRATT

...

BE'? CHE HAI?

NCC-1701

ADESSO BASTA, NACHI!!

WOW!
EH EH!... VISTO?
OOH!
CHE STRANO... NON C'È ANIMA VIVA...
OH!
COMPILER!
SEI ARRIVATA PRESTO!
TAP TAP
PER FORZA! USANDO LO SHIFT CI VUOLE UN ATTIMO!

EH EH!... VISTO?
OOH!
WOW!

CHE STRANO... NON C'È ANIMA VIVA...
OH!

COMPILER!
SEI ARRIVATA PRESTO!
TAP TAP TAP TAP

PER FORZA! USANDO LO SHIFT CI VUOLE UN ATTIMO!

PUNCH
CHE DIAVOLO FAI, COMPILER!?
MI HAI FATTO MALE!
SIGH
NACHI...
ZHP
HO SEGUITO CON ATTENZIONE LE TUE COORDINATE... PER POI SCOPRIRE CHE SI TRATTAVA DEL MARE!
CI HAI PORTATE QUI PUR SAPENDO CHE L'ACQUA E' IL NOSTRO PUNTO DEBOLE!?
E' NATURALE! COME UN BISCOTTO INTEGRALE ALLA CRUSCA!
CRICK
CROCK
...ANCHE IL TUO DOPPIOSENSO E' ALLA CRUSCA... STIMOLA!

THUD
SPLASH

URGHL!

IL NUOTO NON E' L'UNICA COSA CHE PUOI FARE AL MARE, COMPILER!
SPLASH
SPLASH

AH SI?E COS'ALTRO SI PUO' FARE?

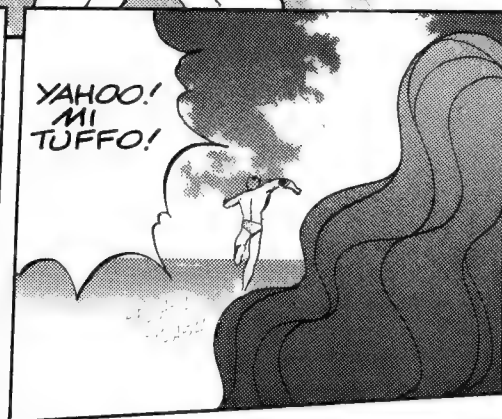
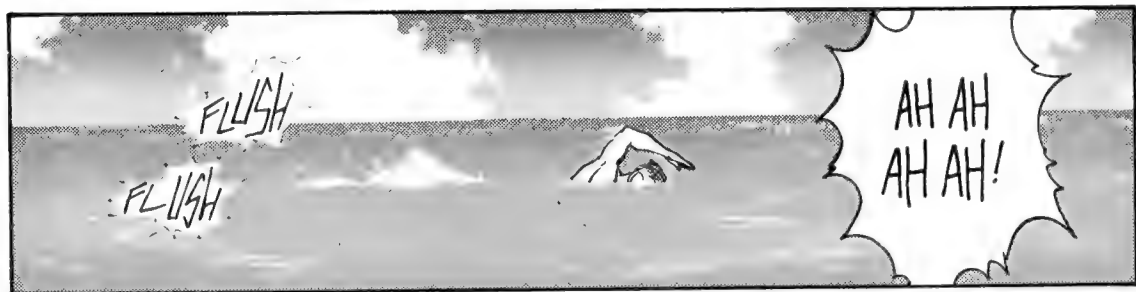
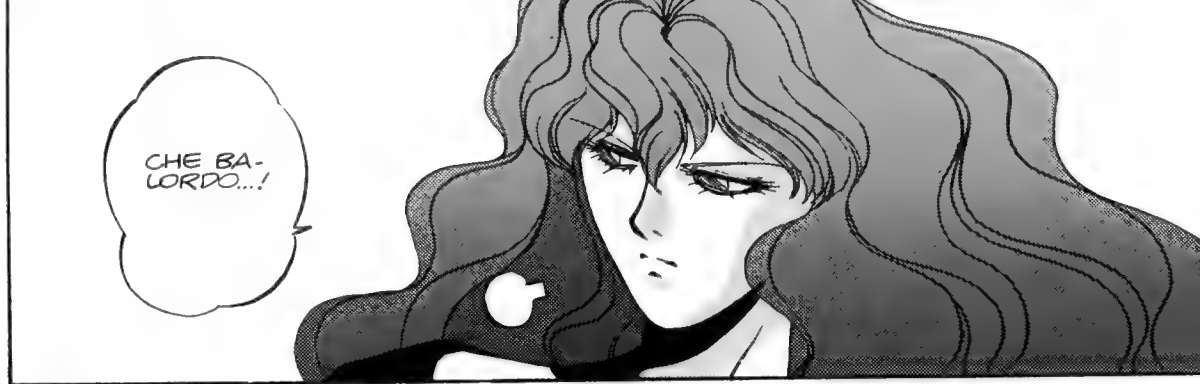
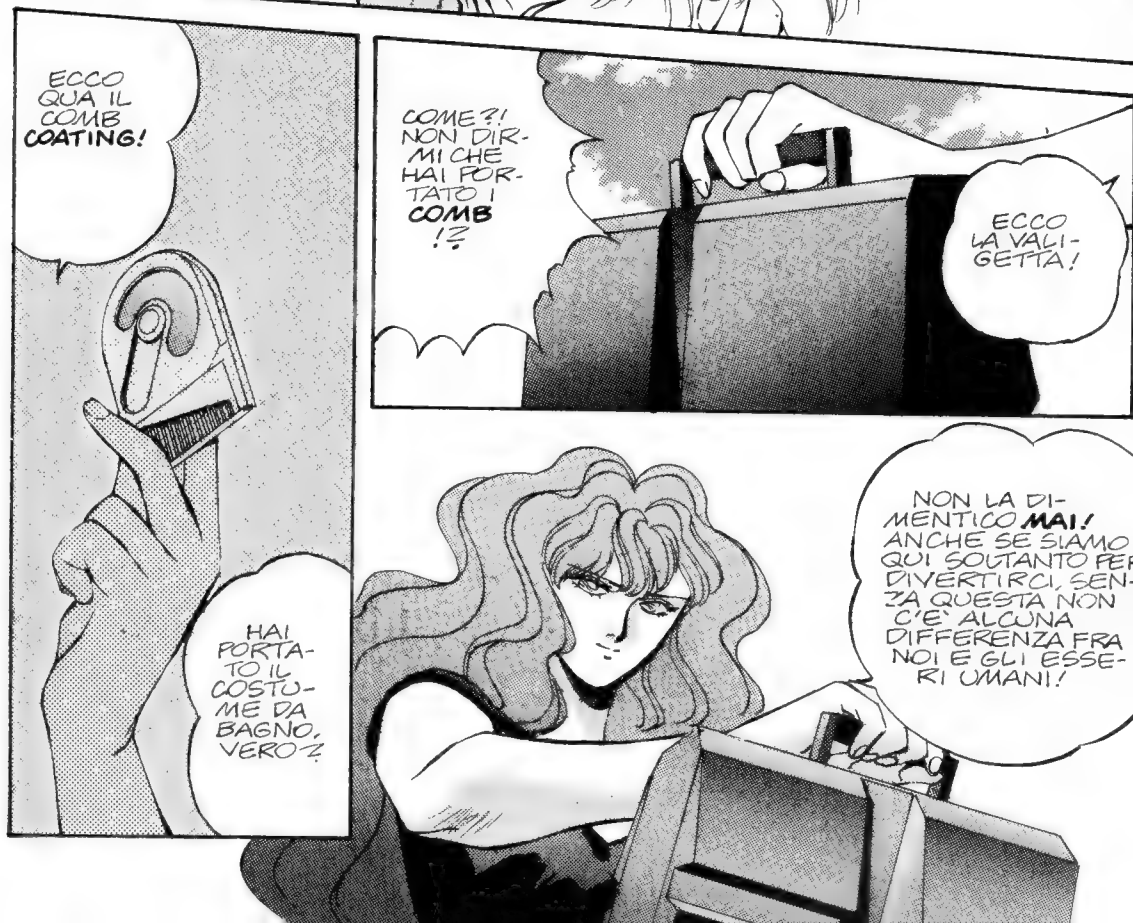
SI PUO' PRENDERE LA TINTARELLA, GIOCARE A BEACH-VOLLEY E...

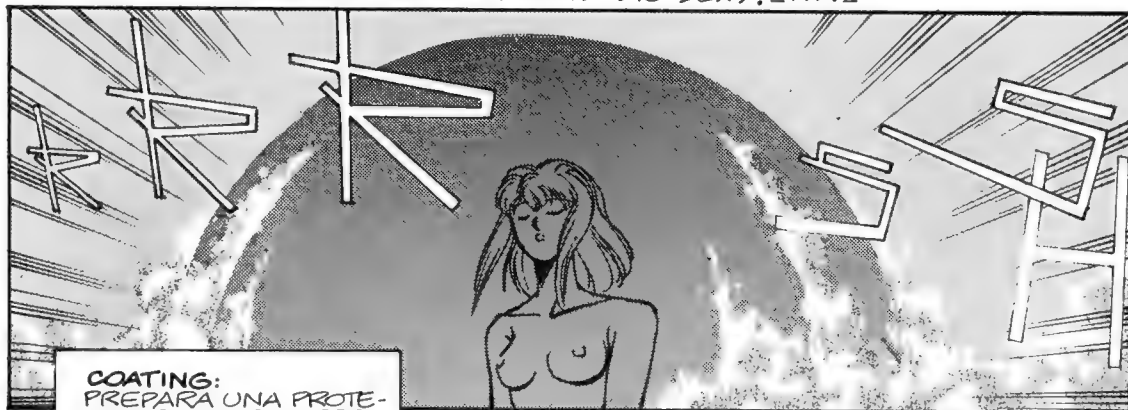
CHE CI FACCIO CON LA TINTARELLA?!?
POW!
SPLASH

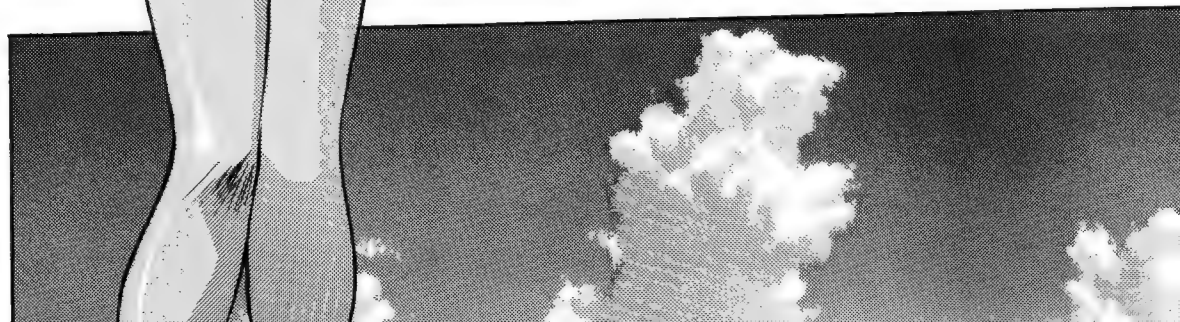
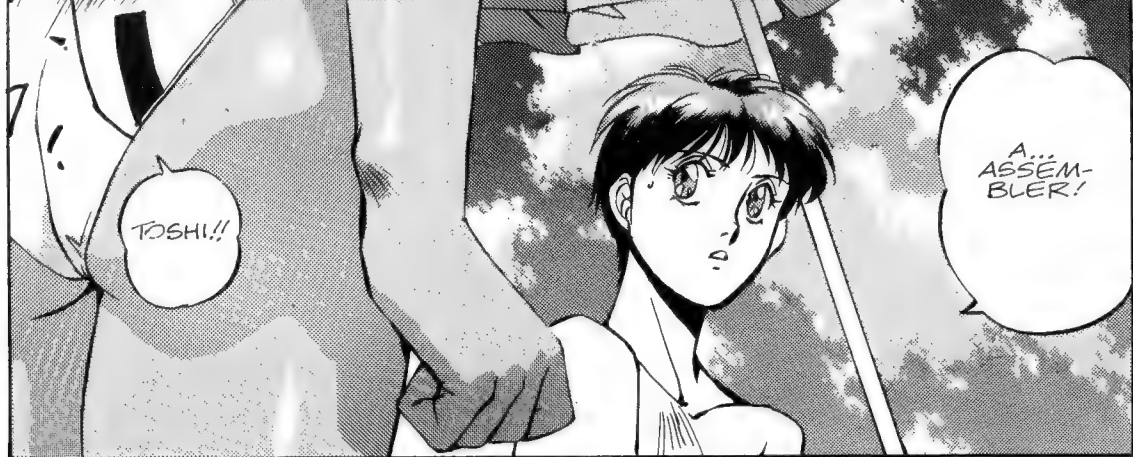
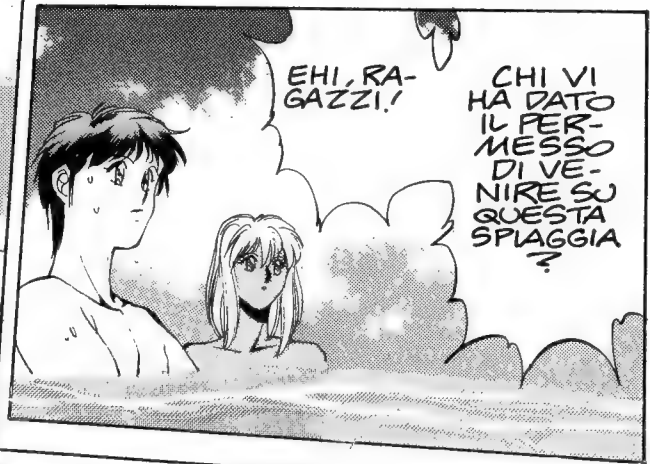
BAH...GLI ESSERI UMANI SONO UNA RAZZA VERAMENTE STRANA...!
CHE VANTAGGIO SI PUÒ TRARRE DALL'ESPORSI AI RAGGI SOLARI...?
FORSE HAI RAGIONE!
YAHOO! MI TUFFO!
OOPS! UN CRAMP... SGLORB!
SPLASH

CHE BA-
LORDO...!

FLUSH
FLUSH
AH AH
AH AH!

SÌ...È LA SUA UNICA QUALITÀ POSITIVA!
NACHI È SEMPRE MOLTO VIVACE!

CHE TI SUCCEDE, COMPILER?
MMH...
STO CAPTANDO I DISCORSI DEGLI ESSERI VIVENTI CHE VIVONO QUI!
ECCO... VERAMENTE... IO...
A PROPOSITO, NON VAI A NUOTARE, ASSEMBLER?
COME?! NON DIRMI CHE HAI PORTATO I **COMB** !?
ECCO LA VALIGETTA!
ECCO QUA IL COMB **COATING**!
NON LA DIMENTICO **MAI!** ANCHE SE SIAMO QUI SOLTANTO PER DIVERTIRCI, SENZA QUESTA NON C'È ALCUNA DIFFERENZA FRA NOI E GLI ESSERI UMANI!
HAI PORTATO IL COSTUME DA BAGNO, VERO?

GLUGLU
!
FRUSH
GULP
OH!
CHE... ?!?
AAAH! NON GUARDAR-MI, TOSHI!!
SCU-SCUSA!
BASH

QUESTO SI' CHE E' UN EPISODIO SEXY! _KA_

COATING:
PREPARA UNA PROTEZIONE CHE RICOPRE TUTTO IL CORPO, CON LA QUALE E' POSSIBILE MUOVERSI SIA CON TEMPERATURE ALTISSIME CHE MOLTO BASSE. PUO' ESSERE USATO NELLO SPAZIO O NELLE PROFONDITA' MARINE, A PATTO DI NON INDOSSARE ALCUN VESTITO.

TOSHI!!
A... ASSEMBLER!
ANDIAMO A NUOTARE!
EH!? MA E... ACQUA...
NON PREOCCUPARTO, HO USATO IL **COATING!**
SU!
ECCOMI!

CHI DIAVOLO SONO QUELLI !?
LO SAPRANNO CHE QUESTA SPIAGGIA E' PROPRIETA' PRIVATA?
COSA FACCIAMO, SIGNOR SASAKI?
CACCIATELI VIA!!
HUH
EHI, RAGAZZI!
CHI VI HA DATO IL PERMESSO DI VENIRE SU QUESTA SPIAGGIA?
UH?

EHI RAGAZZINI, LO SAPETE CHE QUESTA SPIAGGIA APPARTIENE AL **CLAN ONIGAWARA**?

DICO A VOI!

COSA VOGLIONO QUELLI...?

SO-SONO **YAKUZA**!!

TOSHI HA PROPRIO UN'INTELLIGENZA DI QUELLE...

NACHI! C'È UN PROBLEMA!!

È QUI!

SPLASH

SPLASH

ACCIDENTI!

!

AAAH!

ASSEMBLER!

SE VOLETE CONTINUARE A DIVERTIRVI, DOVETE DARCI QUALCOSA **IN CAMBIO**!!

TOSHI!

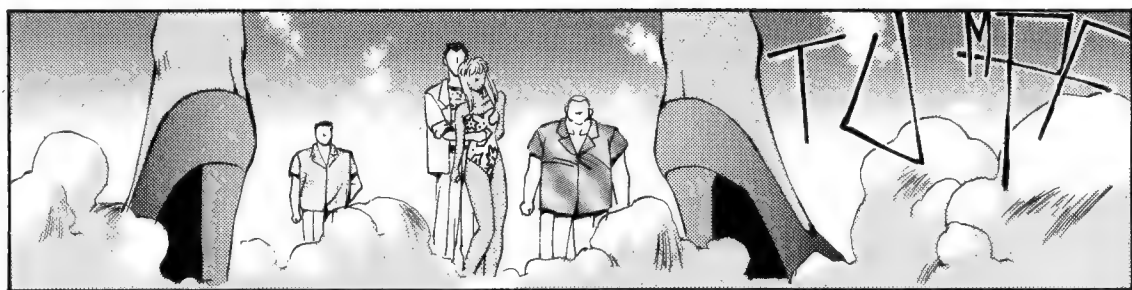
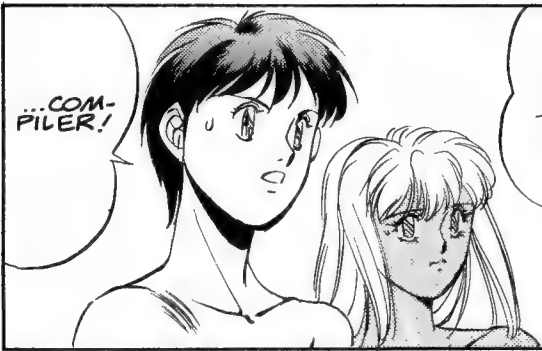
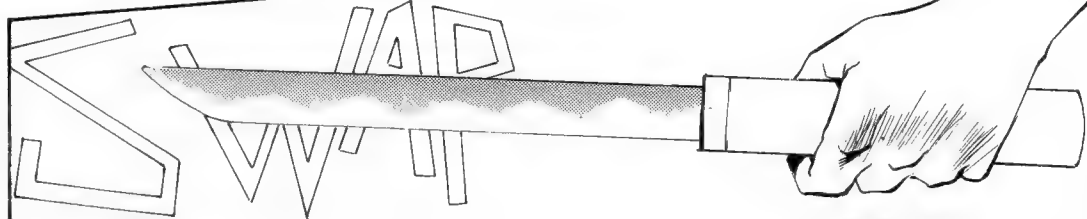
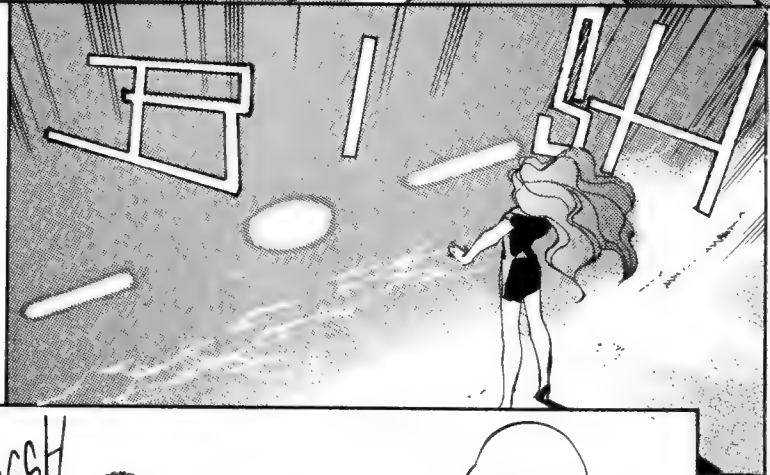
SENTIAMO... COSA VOLETE, I SOLDI O QUALCOS'ALTRO...?

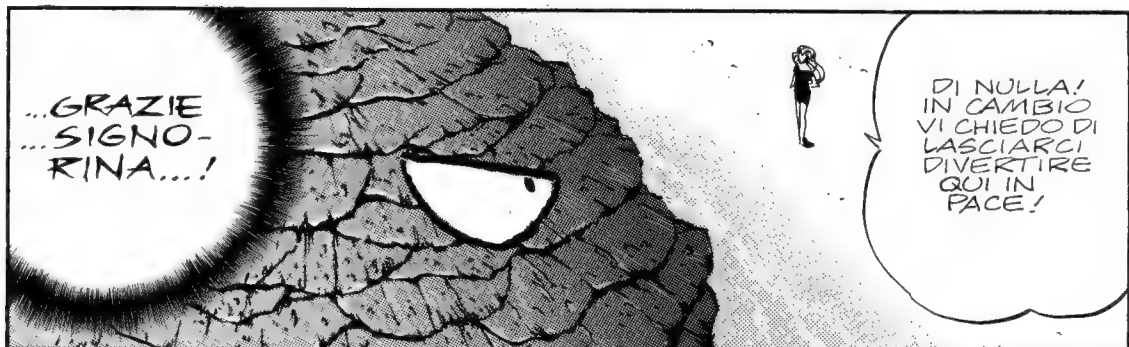
SEMBRA CHE QUESTA SIGNORINA SIA LA PIÙ SVEGLIA DEL GRUPPO!

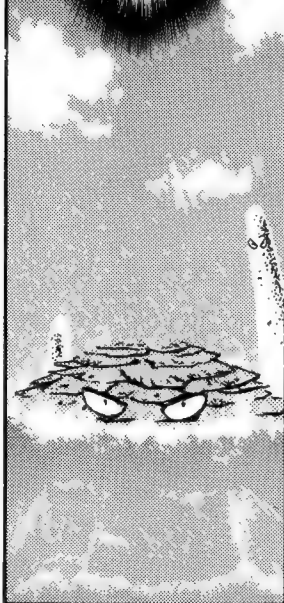
VA BENE PER LEI, SIGNOR SASAKI?

DATO CHE I LAVORI DI COSTRUZIONE DEL VILLAGGIO TURISTICO NON SONO ANCORA INIZIATI, PER OGGI POSSIAMO CHIUDERE UN OCCHIO!

CHE NE DICI SE CI DIVERTIAMO ANCHE NOI, **SIGNORINA**?

UN VILLAGGIO TURISTICO...?

QUI CI SONO TROPPI SGUARDI INDISCRETI... PERCHÉ NON ANDIAMO DI LÀ, NEL BOSCHETTO?
BENE...
ZZZWAASH
ZZWAASSH
...COMPILER!
DOPO IL SIGNOR SASAKI, TOCCHERÀ ANCHE A NOI...!
SMAK!
AAH!
SPLASH
SIGNOR SASAKI!!

SI...SI SENTE BENE!?
MALEDETTA SGUALDRINA....! MI HA MOLLATO UN PUGNO ALL'IMPROVVISO!
SPLASH
SPLASH
SWAP
BRUTTA PUTTANA! QUESTA NON TE LA PERDONERÒ MAI...IO TI AMMAZZO!!
AH AH AH AH! PARLI ESSATTAMENTE COME LE SCOGLIERE CORALLINE DI QUESTA SPIAGGIA!!
COSAA!?

CONNESSIONE!!
ANIMATION!!
ANIMATION: COMB CON IL QUALE E' POSSIBILE DARE VITA A QUALSIASI MATERIA, FORNENDO LA POSSIBILITA' A QUEST'ULTIMA DI COMUNICARE O DI ESPORRE LE PROPRIE OPINIONI.
QUELLA DONNA...
WAASSH
...NON MI CONVINCE!
UH?
NO... NON...
GWAAA

DWAAAAA
NON POTREMO MAI PERDONARVI!!
AAH!
ZWAAAAA
OH MIO DIO...!
LE SCOGLIERE CORALLINE STANNO PARLANDO!
AVETE SENTITO...? ANCHE LORO SANNO DEL VOSTRO PROGETTO DI TRASFORMARE LA SPIAGGIA E TUTTA L'ISOLA IN UN VILLAGGIO TURISTICO...
GLI ESSERI UMANI HANNO SEMPRE MALTRATTATO LA NATURA...
ORA DOVETE PROMETTERE DI RINUNCIARE A QUESTO PROGETTO...
ALTRIMENTI... LORO VI SCHIACCERANNO!

TAP
NE PARLEREMO CON IL BOSS!

DI NULLA! IN CAMBIO VI CHIEDO DI LASCIARCI DIVERTIRE QUI IN PACE!
...GRAZIE ...SIGNORINA...!

MA... DOV'È È NACHI?
COMPILER...

...D'ACCORDO!

QUESTO VECCHIO SIGNORE MISTERIOSO È TENGAN KOKUSOKU, 81 ANNI...

MA QUELLI SONO...

COSA!? HANNO **FALLITO** LA CONQUISTA DELLA TERRA!?

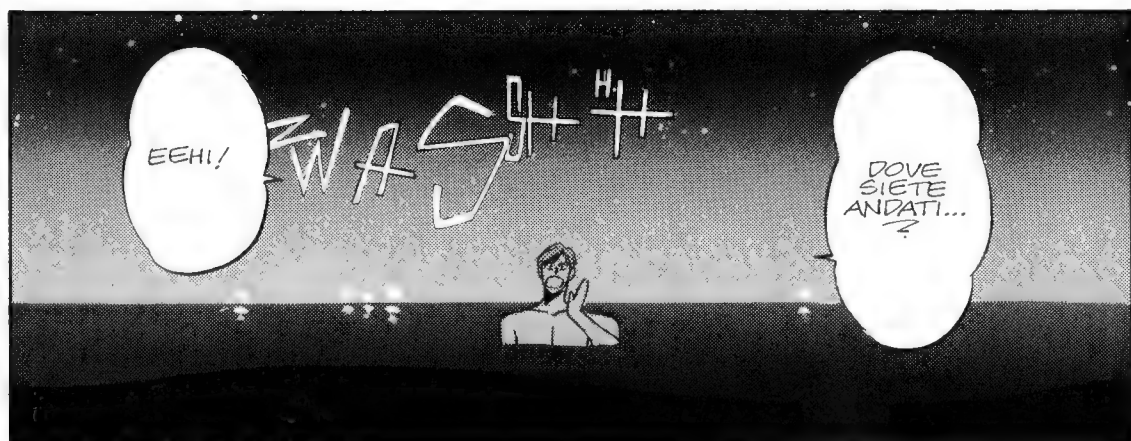
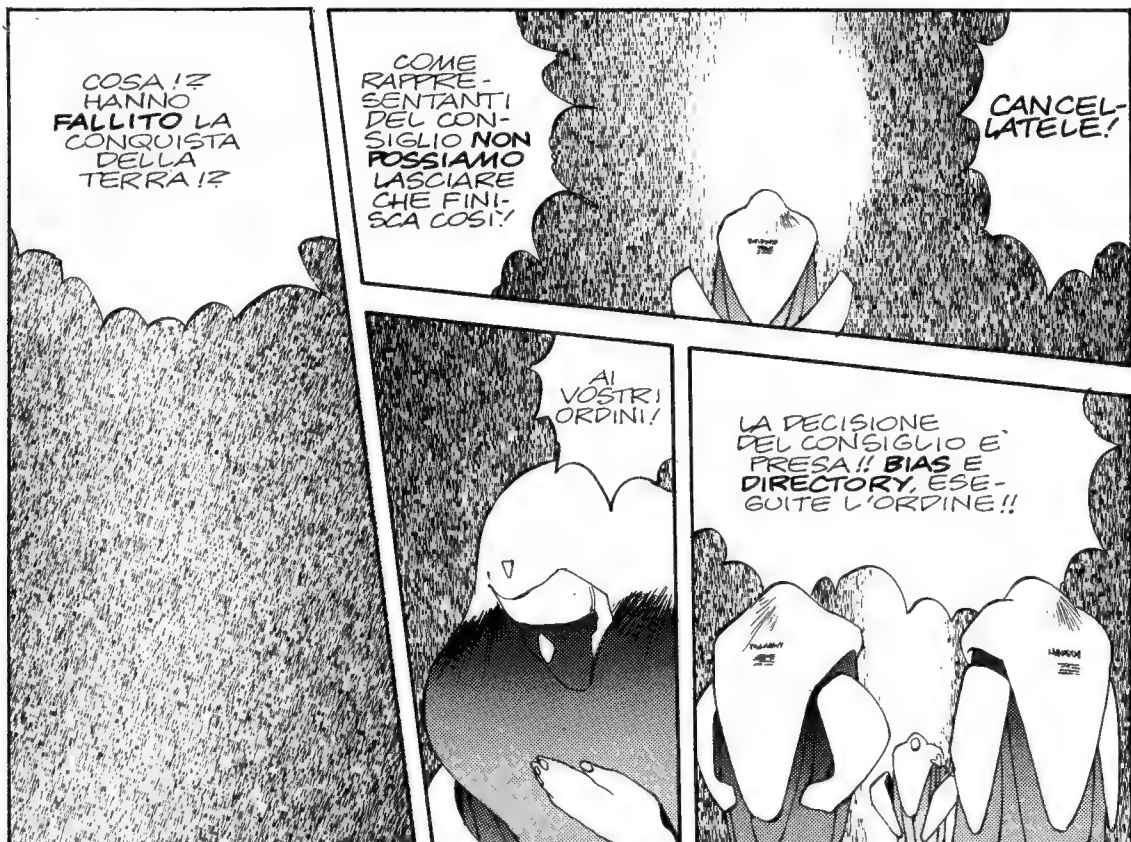
COME RAPPRE-SENTANTI DEL CON-SIGLIO **NON POSSIAMO** LASCIARE CHE FINI-SCA COSÌ!

CANCEL-LATELE!

AI VOSTRI ORDINI!

LA DECISIONE DEL CONSIGLIO È PRESA!! **BIAS** E **DIRECTORY**, ESE-GUITE L'ORDINE!!

MENU. 6: SAVE -1- / FINE.

<EHI!>
HA SH
<ASCOL-
TA...>
AAH!
AAAH! STIA LONTA-
NO DA ME!

3x3 OCCHI di Yuzo Takada
TREDICESIMO EPISODIO
LA RESURREZIONE DELLO SPIRITO ALATO - IV

3x3 OCCHI di Yuzo Takada
TREDICESIMO EPISODIO
LA RESURREZIONE DELLO SPIRITO ALATO - IV

POP

QUESTO DISEGNO E' DEDICATO AL SIGNOR OTSUKI DELLA KING RECORD! _ YUZO

<UN...UN MOSTRO?!?>
<...MA CHE...!?>
<!?>
<AAH!>
HUH!
<CHI...CHI DIAVOLO SEI...!?...COSA VUOI DA ME!?>

<STASERA APRIRÒ IL TUO VENTRE BIANCO, E PRENDERÒ IN MANO IL TUO FEGATO ANCORA CALDO E GOCCIOLANTE DI SANGUE...>

<...E LO SACRIFICHERÒ ALLA CERIMONIA PER LA RESURREZIONE DEL DEMONE SOVRANO!>

<...A ...AIU... AIUTO...>
<BRAVA! PIANGI, GRIDA!! I LAMENTI DI UN ESSERE UMANO SONO DOLCI COME IL MIELE! UH UH UH UH!
UH UH UH UH!
CLING
CLING
CLAK
<NO, TI PREGO!>
<BASTA!>

EHI, ZUCCA PELATA!
NON CAPISCO NIENTE... PARLA IN GIAPPONESE!

<!?>

SE TOCCHI QUESTA RAGAZZA TE LA DOVRAI VEDERE CON ME...!

EH EH!

CHE ESSERE **CURIOSO!** SEI ANCORA VIVO RAGAZZINO...?!

SÌ, MA NON POSSO ANCORA MUOVERMI!

EH EH!

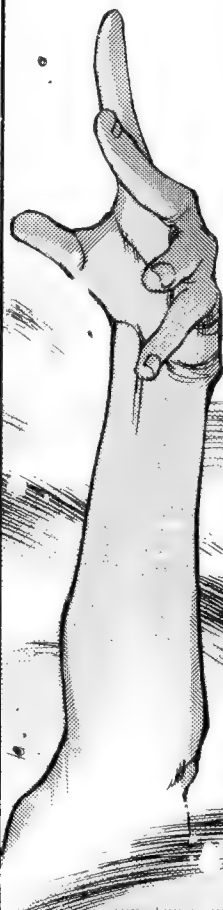
HO UNA BUONA VELOCITÀ DI GUARIGIONE!

AAGH!

<OH OH OH! E TU LA VORRESTI SALVARE!?

OOPS!

CHE BUFFO RAGAZZI-NO... FÀ PURE DEL TUO ME-GLIO!
!?
<BRUTTO BASTARDO...!!>
UH UH UH

CHE FORTU-NA! ♡
EH EH! HO TROVATO LA STATUA DELL'UMANITÀ! ♡

TU NON SEI UN ESSERE UMANO, VERO?!
WRAAM
MA- MALE- DETTO!
NON MUOVERTI, O RIDURRÒ QUESTA STATUA IN MILLE PEZZI!!

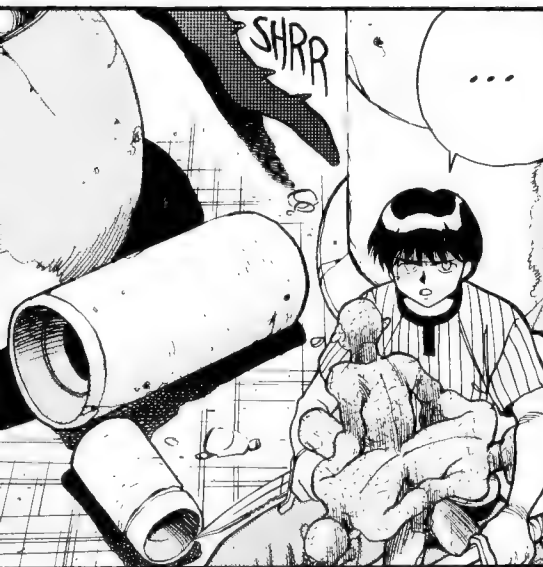
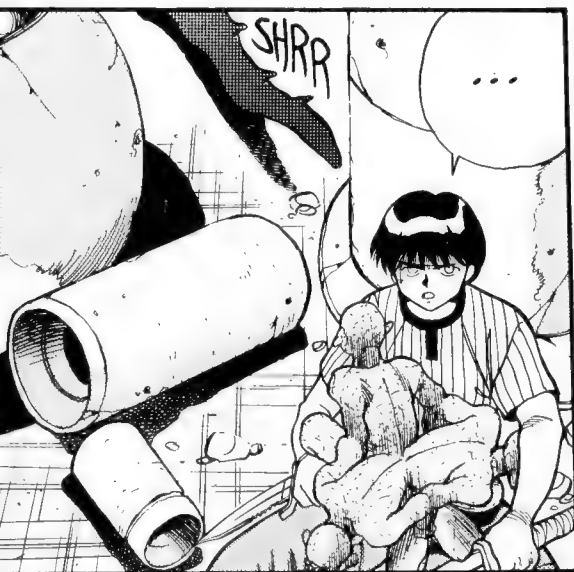
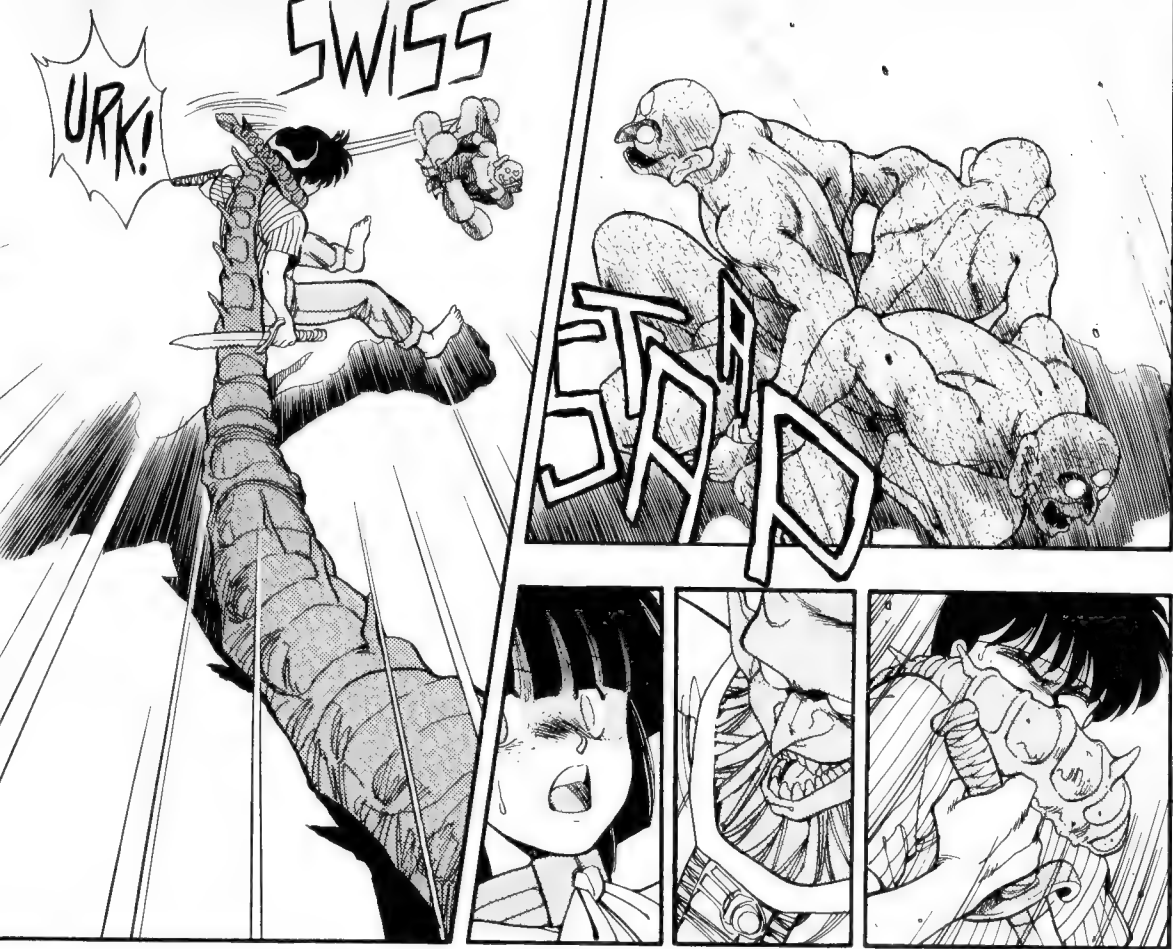
D'AC-
CORDO...
DIMMI
COSA
VUOI
DA ME...
UFF...
MENO MALE CHE NON MI HA CHIESTO **COME** L'AVREI DISTRUTTA...
...INNANZITUTTO...
...DISARMA TUTTI QUESTI TIZI QUA ATTORNO!
TRALLALLA'!
BENE!
ORA INIZIAMO...
...PARLAMI UN PO' DI QUESTA STATUA!
...
CLANG CLING
PER QUANTO RIGUARDA TE, ZUCCA PELATA... VEDI DI NON USARE I TUOI POTERI!

LA... LA STATUA...

...LA DESIDERAVA IL SIGNORE, COLUI CHE UNÌ NOI, ABITANTI DELLE TENEBRE CON I SUOI MERAVIGLIOSI POTERI!...

PARLI DEL DEMONE SOVRANO?

ESATTO!
L'ALTISSIMO SOVRANO DONERÀ L'IMMORTALITÀ E L'ETERNA GIOVINEZZA A CHI GLI CONSEGNERÀ LA STATUA!

ORA CAPISCO... TU VUOI SOLTANTO L'IMMORTALITÀ...
...GLI ALTRI DETTAGLI SULLA STATUA NON LI CONOSCI...
ASCOLTA...!
DOVE SI TROVA **ORA** IL DEMONE SOVRANO?
SSHRRRR

MI DISPIACE, RAGAZZINO...
EH!
...MA ORMAI NESSUNO SA DOVE SI TROVI!
SHRR
...
LA LEGENDA DICE CHE 300 ANNI FA...
...FU RINCHIUSO DA QUALCUNO, NON SI SA DOVE...
DA ALLORA...
...IL NOSTRO UNICO DESIDERIO...
...È LA SUA RESURREZIONE!!
!?

LA LEGENDA DICE CHE 300 ANNI FA...
EH!
MI DISPIACE, RAGAZZINO...
...MA ORMAI NESSUNO SA DOVE SI TROVI!
SHRR
...

DA ALLO-RA...
...FU RINCHIUSO DA QUAL-CUNO, NON SI SA DOVE...
IL NOSTRO UNICO DESIDE-RIO...
...E' LA SUA RE-SURRE-ZIONE!!
!?

URK!
SWISS

UGH!
ZAK

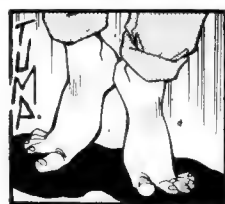
KIIN

UH UH UH! STOLTO!!

LA PAGHERAI CARA PER AVER OFFESO...
!?
FLAP
...LA SACRA PREGHIERA PER LA RESURREZIONE DEL SIGNORE!!

!?

SLK SLK

TUMP.

UGH!

NON... NON RIESCO A CON-TROLLA-RE LA MIA MANO!!

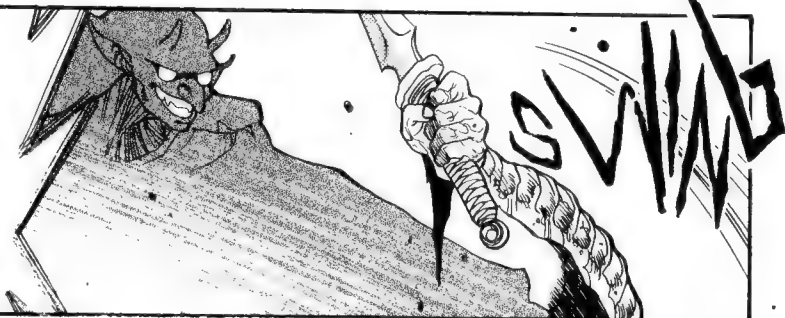
EHEH
EHEH
SENTO UN FORMICOLIO IN TUTTO IL CORPO... NNGH!
SWISH
SI... SI MUOVE DA SOLA....! AHI...!

NNH!

<HIII!>
FLOP

BASTAA!
NOOO... TI PREGO...!!

UAH AH AH AH
AH AH AH! QUANTO MI STO DIVERTEN-DO!
ZANG
AVANTI... COLPISCI!!
N... NOOO!
...AIUTO!!
‹HIIII!›
A... AIUT...
BAASTAA!!
PAI!!
AIUTAMI, PAI!!
EH EH!

AAAAAH
SZOCK
!?

CHIUDI LA BOCCA, DANNATO!

TI AMMAZZERÒ A OGNI COSTO!!

OH, DICI SUL SERIO!?
GUARDA BENE! SARA' PROPRIO LA TUA MANO A SCANNARTI!
PROVACI, SE CI RIESCI!

DUMF
DUMF
DUMF
DUMF
DUMF DUMF DUMF
AARGH!!
MA CHE...?!?

AAAAH! NON RIE-SCO A FERMARLO!
RATATA

PAI!!

YAKU-
MO!!

YAKU-
MOO!
AAR-
GH!
RATATATA

SCEMA!
SWISH
YAKU-
MOO!

...PAI...

STUPIDO...! PERCHÉ MI HAI LASCIATA SOLA!? TI ODIO!!

<...>

EHI! NON È IL MOMENTO PER QUESTE SMANCERIE...! BISOGNA SCAPPARE!!

TAP TAP TAP TAP

!?

SIGNORINA LING-LING!!

LE SPIEGAZIONI A PIU' TARDI! ORA FUGGIAMO!

OH OH OH! DOVE CREDETE DI ANDARE?

FINE DELL'EPISODIO

CHAPTER6 CZ75
ILLINOIS
LPL·700

NNH...
BANG
BANG
BANG
BANG
LPL700

BUSKY!!
TAP
MAY
ILLINOIS
LPL 700

ILLINOIS
DID 912
CLANK
SWUSH
SKREEK

VRRRRR
STREEK
DANN...!!
HASH
BASH
VROOOOM
KYRR

AH AH AH! E COSÌ HAI **FALLITO**!?

E COME SE NON BASTASSE SEI STATA SCAMBIATA PER UNA **MALVIVENTE** DA UN NOVELLINO!?

È LA **PRIMA VOLTA** CHE FALLISCO COSÌ!

...COS'È, HAI LE TUE COSE?

TI SEI DIMENTICATO, VERO?
...ROY!
SEI VOLGARE...!

EH... !?

HAI PROMESSO DI **PROCURARMELA** TRA LE ARMI SEQUESTRATE!!
LA CZ-75, IL MODELLO VECCHIO!!

MI HAI DETTO "OK, LASCIA FARE A ME!"
ME LO RICORDO BENISSIMO!

COS'HAI...? NON È DA TE ATTRIBUIRE **ALLA PISTOLA** LA COLPA DEL TUO FALLIMENTO!
E POI LA SIG CHE HAI IN DOTAZIONE È PIÙ PRECISA DI QUELLA CECOSLOVACCA!

...AL POLIGONO?
VOGLIAMO PROVARLE...

BANG
BANG
BANG
CLICK

...DUNQUE, SE TU AVESSI AVUTO IL VECCHIO MODELLO DELLA CZ-75, **COSA** AVRESTI FATTO?
ANCHE SE LA DISTANZA FOSSE STATA SUPERIORE A 20 YARDE, GLI AVREI SPEZZATO IL POLLICE, COME AL SOLITO!

MMH... E COME MAI TUTTA QUESTA DIFFERENZA?
NON SI DICE CHE UN BUON CALLIGRAFO SCRIVE BENE CON **QUALSIASI** PENNA?!

LA PRECISIONE È **QUASI** LA STESSA, MA LA FORMA DEL CALCIO È COMPLETAMENTE **DIVERSA!!**
CHAK!
MA COSA VAI A INVENTARE? L'IMPUGNATURA DELLA MAGNUM A 15 COLPI SAREBBE PIÙ COMODA DI QUELLA A 8!?

PERCHÈ NON PROVI TU STESSO?
ECCO QUA!

OH...!

...NON ME L'ASPET-TAVO!
HAI CAPITO ORA?
HA UN'IM-PUGNATURA MENO LAR-GA, CON UN'IN CURVATURA CHE LA RENDE PIU' COMO-DA DA TE-NERE IN MANO!

E NON E' L'UNI-CA CARATTERI-STICA CHE LA RENDE DIVERSA! PROVA A SMON-TARE LA TUA GOVERNMENT!

BATTI LEGGER-MENTE LA CANNA SULL'INVO-LUCRO A SLITTA E ASCOLTA BENE IL SUONO CHE FA!
CHAK

MMH...
TINK TINK

ORA PROVA CON LA CZ!

KLING KLING
!

...NON C'E' ALTRA PISTOLA AL MONDO COSI' DURA!
PER QUANTO NE SO IO...
SEM-BRA CRI-STALLO!
EHI, MA...!!

SECONDO LA MIA OPINIONE, LA PISTOLA AUTOMATICA E' GIUNTA AL VERTICE DELLA SUA EVOLUZIONE CON IL VECCHIO MODELLO DELLA CZ-75.
VOLENDO, PERO', POTREBBE ESSERE MIGLIORATA RIVESTENDO IN NOCE * RIGHETTATO L'IMPUGNATURA E INGRANDENDO LE LEVETTE...
MODEL 75
PROBABILMENTE CI SARANNO STATI DEI PROBLEMI TECNICI DI PRODUZIONE SU LARGA SCALA E DI COSTO, TENENDO CONTO CHE DOVEVA ESSERE ESPORTATA IN OCCIDENTE...
PER ACCELERARE I TEMPI DI PRODUZIONE E ALLUNGARE LA VITA DEGLI UTENSILI COSTRUTTORI, HANNO DOVUTO RIDURRE LA QUALITA' DEI MATERIALI A LIVELLO DI QUELLI OCCIDENTALI!!
MODEL 75
DI CONSEGUENZA, PER OVVIARE AL PEGGIORAMENTO DELLA PRECISIONE HANNO DOVUTO ALLUNGARE LA SLITTA IN AVANTI...
SECONDO ME E' SOLTANTO UN TRUCCO!
* IL LEGNO DI NOCE E' PIU' ADATTO PER IL CALCIO DEI FUCILI.

CASPITA! PENSAVO CHE I MATERIALI DELLE PISTOLE FOSSERO TUTTI UGUALI...
TUTTAVIA, IL NUOVO MODELLO PUO' ANCORA CONSIDERARSI BUONO, RISPETTO A QUELLO D'ESPORTAZIONE.
COME SEI MALIZIOSA, RALLY!
PERCHE' DICI QUESTO?
PENSAVI VERAMENTE CHE FRA QUELLE SEQUESTRATE POTESSE TROVARSI UN'ARMA COSI' STRAORDINARIA?
ERA SOLO UNA PICCOLA SPERANZA...
PUO' SEMPRE CAPITARE UN CASO SU MILLE, NO?
GUSH
LA SUA QUOTAZIONE SARA' MOLTO ALTA, QUINDI...
SE E' IN BUONE CONDIZIONI ARRIVEREI A PAGARLA ANCHE 3'000 DOLLARI!
ADDIRITTURA!
FIII-FIIIUU
BASH

EHI, RALLY! TE NE VAI DI GIA'?
VUOI CHE TI ACCOMPAGNI A CASA?
MMH
OH, DAVVERO LO FARESTI!?
VOGLIONO PIU' BENE A RALLY CHE A LEI SIGNOR ROY!
BAH! CHIUDI IL BECCO!
EHI! E' VIETATO SEDURRE LE RAGAZZINE USANDO LE MACCHINE DI SERVIZIO!!
ROY!
OH... STAVO PER DIMENTICARMI...!
EH!?
VORREI DELLE INFORMAZIONI SULL'OSTAGGIO DI OGGI!
ADESSO ARRIVA LA RICHIESTA ASSURDA

ROY... CON LA **MIA** MACCHINA POSSO ACCOMPAGNARLA, VERO?

PRIMA DEVI PRESENTARE IL RAPPORTO DI OGGI!!

OH! DICI SUL SERIO!

VERAMENTE... NON E' STATO ANCORA IDENTIFICATO!

TUMP

ARRIVEDERCI!

NON SI PREOCCUPI... BASTA IL **PENSIERO!**

CIAO-CIAO!

UH...

BEEEEP

SALVE!
VUOLE SALIRE, SIGNORINA VINCENT?
PERMETTE CHE L'ACCOMPAGNI?
AVVOCATO...!
HO APPENA SAPUTO DALLA POLIZIA...
...CHE IL COLPEVOLE È FUGGITO CON L'OSTAGGIO!
EH... EHM...
...QUANTO MI VERGOGNO...
VRROOOOOOOM
CHICAGO
SEF-510

* FAMOSA GARA DI TIRO AMERICANA

** CON IL CARICATORE COMPLETAMENTE PIENO DI PALLOTTOLE.

*SIGNIFICA CHE E' STATA INSERITA UNA PALLOTTOLA IN PIU' DIRETTAMENTE IN CANNA.

** IL PERCUSSORE DELLA PISTOLA E' COMPLETAMENTE ALZATO.

CHAK
VROOM
MA DOVE... ?!?
SBAM
KYRR
!
...
TRR TRRR
CLICK
PRONTO? SONO SCOTT...!
SONO IO!
...MIA FIGLIA ...STA BENE!?
NON TI AGITARE! L'HAI DI-SARMATA?

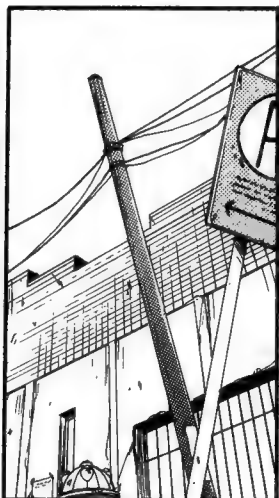
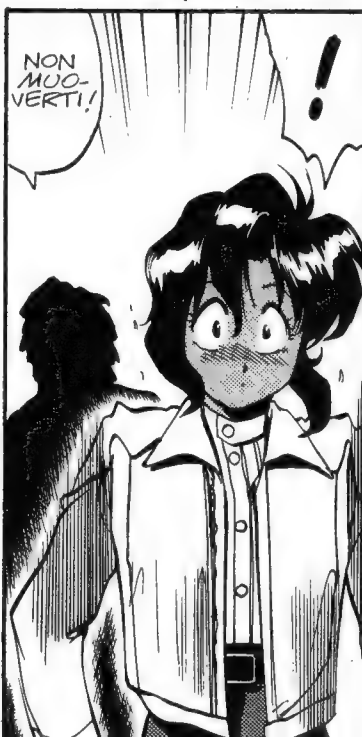
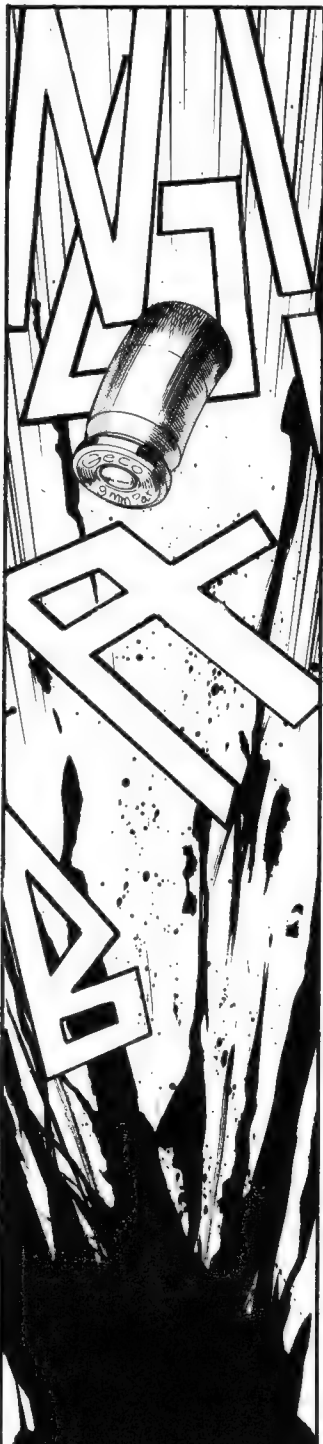
CERTO! LE HO TOLTO TUTTE E QUATTRO LE PISTOLE!!

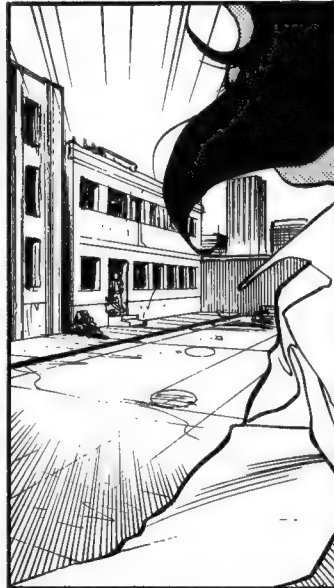
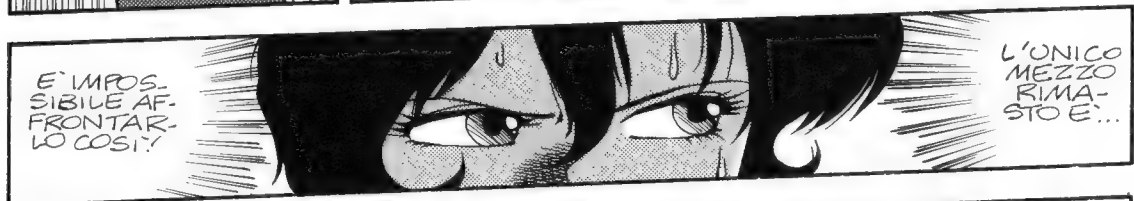
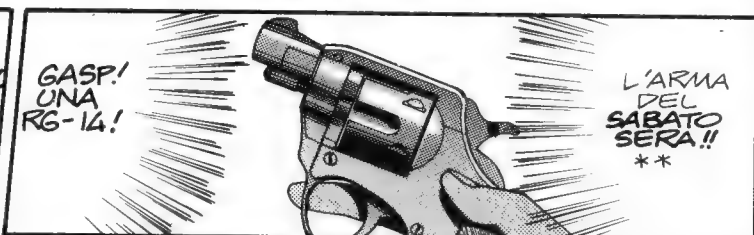
FAMMI SENTIRE LA SUA VOCE!
VA BENE ...MI FIDO DI TE! LIBERERÒ LA RAGAZZA ENTRO STASERA!

D'AC-CORDO...!

UH...
ECCO-LA!

PA... PAPÀ...!

CLICK
LINDA! STAI BENE!?

FUSH
NNH...
FLOP
...
NON MUOVERTI!
!
DAI L'IDEA DI ESSERE IN BUONE CONDIZIONI ECONOMICHE!
PERCHÈ NON DIVIDI UN PO' DELLA TUA FORTUNA CON ME?

PASH!
TUMP
BONG
!
TAP

** PISTOLA DA QUATTRO SOLDI MOLTO UTILIZZATA PER PICCOLE RAPINE. NE ESISTONO VARI TIPI, QUELLE DI 3A CATEGORIA OPPURE PRODOTTE CLANDESTINAMENTE. E' STATO DATO QUESTO NOMIGNOLO PERCHE' VENGONO SEQUESTRATE MOLTO SPESSO IL SABATO SERA.

QUELLO È UN VICOLO CIECO!
TAP
VEDIAMO DI RISOLVERE IL NOSTRO INCONTRO DI STAMATTINA UNA VOLTA PER TUTTE!
CLAP
CHE INTENZIONI HAI?
CHAK
SARAI AL SICURO PASSANDO IL CONFINE IL PIÙ PRESTO POSSIBILE, NON È COSÌ?
FUSH
DOPO CHE AVRÒ UCCISO RALLY VINCENT IN UNA SPARATORIA QUI A CHICAGO...
...ANCHE NEGLI ALTRI STATI RICONOSCERANNO LA MIA SUPERIORITÀ!!
COME PUOI ESSERNE COSÌ FIERO? SONO IN UNA POSIZIONE SVANTAGGIATA!
CHAK
CHE FINE HA FATTO LA RAGAZZA IN OSTAGGIO?
PLIK
PLIK
TAP
SLASH
L'HO UCCISA!!

RAP
SARANNO CIRCA 60 YARDE... AVANTI, AVVICINATI!
BANG
UH!!
PERCHE` NON SPARI!? HAI UNA RG-14 CON TE, VERO?
L'HO PROCURATA IO AI TEPPISTELLI DEL QUARTIERE!
OPPURE NON RIESCI A FARE NULLA CON UNA PISTOLA DA 60 DOLLARI?
ANCORA UN PO'!!
SPANG
UH!!

E' IL MOMENTO!!
TAP
NAP
IDIOTA!
ZUMP
SCRSSH
...

TUNAPF!
NON CI POS-SO CREDERE ...AVEVA UNA CZ!
THUD
CHAPTER 6/FINE

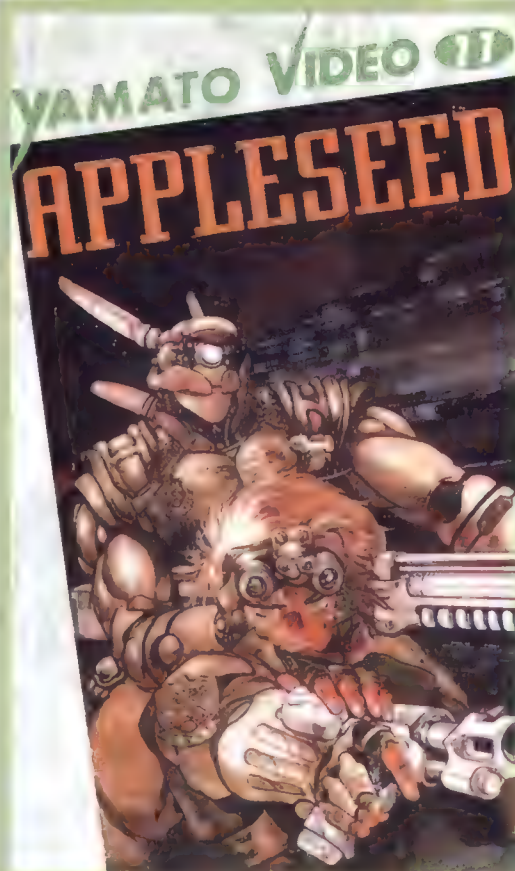
RIVISTA DI ANIMAZIONE GIAPPONESE

ANIME

SPECIALE: SALO' DEL COMIC

13

Sono sempre più succose le novità video che stanno invadendo in questi ultimi mesi gli scaffali dei videonoleggi e delle librerie specializzate, lasciando ben sperare in un futuro roseo per gli *anime* tradotti in italiano. Grazie anche alla Fininvest, che si sta lanciando in questo nuovo tipo di mercato, possiamo scegliere da una rosa di titoli sempre più vasta. **Lupin III: Il Tesoro degli Avi** (Napoleon no Jisho o Ubae, ovvero *Devi rubare il dizionario di Napoleone*) uno special televisivo uscito in Giappone nel 1991, è l'ultima opera legata al nome di questo personaggio importata dalla Fininvest. A differenza di molte altre avventure del notissimo ladro, **Il Tesoro degli Avi** (Bim Bum Bam Video, 90', L. 29.900) risulta essere sicuramente la più *loffia*:i personaggi, in genere ben caratterizzati, riescono in questo film a diventare la caricatura di loro stessi, partendo da Goemon - completamente rincretinito dai film di yakuza - che distingue a malapena la realtà dalla finzione, fino a Fujiko, che cade ai piedi del primo miliardario che incontra cercando a tutti costi di farsi sposare. Le scene d'azione, invece, risultano essere in puro stile *lupiniano*, come il classico colpo di scena, grazie al quale i nostri eroi riescono a squagliarsela nel finale. Il dizionario di Napoleone, famoso perché secondo la leggenda al suo interno non esiste la parola impossibile, viene offerto come premio al vincitore di una corsa su auto d'epoca. Quale occasione migliore per Lupin di recuperare il cimelio appartenuto una volta a suo nonno?! Una caccia spietata si scatena sulle tracce di Lupin: tutti, persino la CIA, sembrano conoscere il segreto celato nel famoso reperto, ovvero il luogo in cui è sepolto il tesoro della famiglia Lupin. Un altro titolo reperibile da qualche mese nelle migliori videoteche porta una delle firme più illustri e amate in Italia: Masamune Shirow. **Appleseed** (Yamato Video, 70', L. 39.900), realizzato nel 1988 sulla scia del successo ottenuto dal manga omonimo, risulta un prodotto ben confezionato soprattutto per quanto riguarda character e mecha design, mentre dal punto di vista della regia si notano diverse carenze: fin dall'inizio il ritmo del film appare lento e le scene d'azione presenti soprattutto nell'epilogo non bastano a movimentarne la visione. La storia prende il via in maniera differente rispetto al manga: i due protagonisti, Briareos e Deunan, si trovano già a prestare servizio nel corpo di polizia di Olimpus, anche se la loro presenza in città viene spiegata dai personaggi stessi che dialogano; le vicende si collocano invece come un episodio autoconclusivo a se stante all'interno dell'intera saga. La trama poliziesca, si basa sull'alienazione dell'individuo costretto a vivere in una città tecnologicizzata a tal punto che non può più esistere competizione tra gli individui che la abitano, e quindi nessuno scopo nella vita: una gabbia dorata in cui ci si sente solo prigionieri. Questi sono i sentimenti che prova un giovane collega di Deunan e Briareos che si lascia coinvolgere in un complotto ai danni del sistema che mantiene in vita la città di Olimpus.

Barbara Rossi

STORIA	ANIMAZIONE	DESIGN	MUSICHE	DOPPIAGGIO
●●●	●●●●	●●●●●	●●●	●●●

BARCELLONA

SALO' DEL COMIC

a cura dei **Kappa boys**

L'ingresso del Salone. Foto di Barbara Rossi

Barcellona, ovvero quando una città subisce l'invasione dei manga. Grazie a **Dragonball**, l'entrata in scena del fumetto giapponese in terra spagnola ha generato un successo editoriale senza precedenti, rinvigorendo un mercato da tempo nelle mani dei supereroi (in Spagna si producono persino più comics americani che in Italia). Il Salone del Fumetto di Barcellona ha così aperto le sue porte ai manga e ai suoi autori più famosi, che esponevano le proprie tavole in una ricchissima mostra. Unico grande assente era Akira "Dragonball" Toriyama, che non ha potuto lasciare il Giappone perché troppo impegnato con la sua nuovissima serie **Dub & Peter 1**. Ad animare le giornate del Salone, comunque, sono intervenuti Buichi "Cobra" Terasawa, Masashi "Gon" Tanaka, Ryoichi "Crying Freeman" Ikegami, Jiro "Hotel Harbour View" Taniguchi, e il duo Koji Inada & Riku Sanjo, rispettivamente disegnatore e sceneggiatore di **Dragon Quest**. Ma la vera guest star è arrivata solo il sabato, complice una leggera influenza che lo ha costretto in albergo: Katsuhiro "Akira" Otomo ha tenuto in questo modo una personalissima conferenza, giusto tributo per un artista famoso in tutto il mondo. La Catalogna è la regione spagnola che vanta il maggior numero di editori, e alcuni titoli (soprattutto quelli rivolti ai più giovani) vengono stampati sia in castigliano che in catalano. **Dragonball** è tra questi: se in Spagna il titolo dell'albo è identico all'originale, in Catalogna tutti lo conoscono come **Bola de Drac**! Attualmente la pubblicazione di manga in Spagna sta raggiungendo i livelli del nostro paese: dopo il successo di **Dragonball**, Planeta De Agostini si è lasciato tentare prima dai titoli della Viz, e poi da **Saint Seiya** (*Los Caballeros del Zodiaco*) e **Kookaku Kidootai** (il cui titolo è stato tradotto - in linea con **Kappa** - *Patrulla Especial Ghost*). La Cupola, dal canto suo, ha lanciato sul mercato **Otomo Memories** e il godibilissimo **Gon**, mentre un nuovo editore ha deciso di scendere in campo con **Video Girl Ai**. Se il mercato editoriale è in fermento (è ormai sicura anche la serializzazione del leggendario **Doraemon**, del duo Fujiko-Fujio), quello televisivo non è certo da meno grazie a **Dragon Quest**, ribattezzato per l'occasione **Fly**. Non era mai successo che una fiera del fumetto ospitasse tanti volti celebri del manga. Buichi Terasawa è sicuramente l'artista che più ci ha colpiti dal punto di vista professionale: il suo ultimo lavoro ancora inedito (di cui potete ammirare alcune immagini in anteprima mondiale nelle prossime pagine) è meraviglioso. Il suo stile si è evoluto dai tempi di **Cobra** e **Goku**, e ha raggiunto una tecnica impressionante, mentre la colorazione al computer definisce le profondità e i volumi dei corpi come mai era stato fatto prima in un fumetto. Con Ikegami, invece, abbiamo cercato di scoprire quanto di vero ci fosse nelle avventure dell'**Uomo Ragno** che portano la sua firma. Conoscendo l'amore della Star Comics per i supereroi, il buon Ikegami si è perso in mille particolari, sottolineando il fatto che in Giappone i comics americani non hanno mai riscosso grandi successi. A dire la verità, in pochi hanno apprezzato anche il suo **Uomo Ragno**, che ha disegnato per un anno intero, tanto che la Kodansha ha deciso di non raccoglierlo neanche in volume. Il premio simpatia va comunque a Masashi Tanaka, che ci ha letteralmente conquistati con il suo **Gon**. Grandi autori protagonisti di un fuoco incrociato di domande, a cui vi lasciamo dandovi appuntamento al prossimo mese. Prima di chiudere, però, un doveroso ringraziamento a Marco M. Lupoi e Andrea Plazzi, con i quali abbiamo rischiato di perdere l'aereo di ritorno, e Serena Varani, ultimo e preziosissimo acquisto della redazione Star Bologna, che ha tradotto dallo spagnolo quasi due ore di interviste.

Kappa boys

*A sinistra il settimanale di **Dragonball**, presto anche in Italia per i tipi della De Agostini, al centro il gatto-robot Doraemon, e a destra **Saint Seiya**.*

INCONTRO CON GLI AUTORI

Gon © M. Tanaka/Kodansha

A cura dei **Kappa Boys**

Pubblico - *Già da qualche anno gira voce che il soggetto di* Mai, la ragazza psichica *sarà utilizzato dal regista americano Tim Burton. Ci sa dire qualcosa di più preciso?*

Ryoichi Ikegami - Per adesso l'idea potrebbe essere quella di farne un musical. Però devo dire che, malgrado le varie ipotesi fatte dalla stampa, non si sa nulla di definitivo.

P - *Come in ogni trasposizione da fumetto a film, i suoi personaggi subiranno inevitabilmente delle modifiche. Questo non le dispiace?*

RI - In realtà mi incuriosisce molto vedere come sarà realizzato alla fine questo progetto.

P - *Cosa ne pensate del grande interesse dell'occidente e degli USA per le vostre opere? I manga giapponesi, in fondo, descrivono sentimenti, emozioni, quotidianità di una società molto diversa dalla nostra. Esprimono situatuazioni spesso difficili da rendere nella lingua di culture estranee fra loro.*

Masashi Tanaka - Per quel che mi riguarda, il problema non esiste: io disegno le avventure (mute) di un piccolo dinosauro in mezzo agli animali...

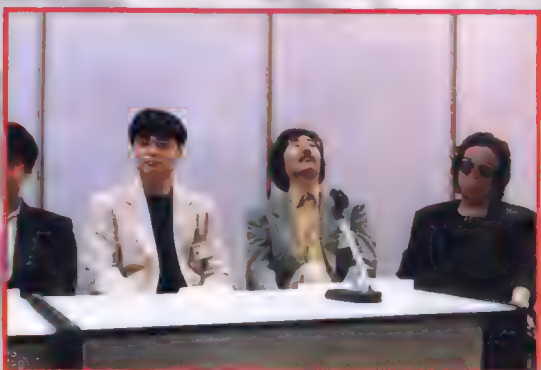
P - *No, certo. Non per le sue opere in particolare, ma per le altre sì.*

Buichi Terasawa - Credo che i manga non presentino grandi problemi di comunicativa. Il pubblico più giovane è molto ben disposto nei confronti delle novità. Probabilmente solo i lettori adulti risentono, anche se in minima parte, della differenza culturale.

P - *Vorrei chiedere al signor Ikegami se l'atmosfera di corruzione, mafia e violenza delle sue opere è frutto di pura immaginazione o se invece riflette alcuni aspetti della società giapponese.*

Copertina di Gon © M. Tanaka/Kodansha

RI - Si può dire che ci sono riferimenti alla yakuza, la mafia giapponese, e alla corruzione. Quando creo un personaggio penso a un giapponese di un certo tipo, che si avvicini il più possibile a quello che secondo me dovrebbe essere un ideale di uomo e di persona, più che un personaggio veramente esistente.

Foto di Barbara Rossi

Da sinistra verso destra: due redattori (Shueisha e Shogakukan), S. Maruo, R. Ikegami, M. Tanaka, J. Taniguchi e B. Terasawa. Assenti dalla foto a causa di una telecamera che li copriva, R. Sanjo e K. Inada, dei quali potete vedere rispettivamente la spalla destra e quella sinistra.

(mormorii in sala)

P - *Tornando al discorso di prima, vorrei dire al signor Tanaka che le differenze culturali non si manifestano solo nella scrittura e nei dialoghi, ma anche nel linguaggio delle immagini. Le sue opere non hanno né testo scritto né dialogo, ma le immagini stesse esprimono una diversità culturale, non crede?*

MT - Il problema della lontananza culturale del mondo occidentale da quello orientale non credo proprio che esista nel mio lavoro... Insomma, voglio dire che i protagonisti dei miei fumetti sono animali, e fra animali non ci sono divergenze culturali... o no? E' proprio per questo mi è piaciuta l'idea di utilizzare degli animali: le loro storie possono essere lette in tutto il mondo, in ogni angolo del pianeta.

P - *Vorrei chiedere a Riku Sanjo se anche lui, come molti, pensa che il suo* Dragon Quest *abbia uno stile simile a quello di Akira Toriyama... è d'accordo?*

RS - Naturalmente! Akira Toriyama è il vero autore di *Dragon Quest*! Esattamente è andata così: Toriyama ha disegnato i personaggi di un videogioco il cui titolo era proprio *Dragon Quest*; ha avuto tanto successo che gli stessi personaggi del gioco sono diventati i protagonisti del mio fumetto, e quindi della relativa serie a cartoni animati.

P - *Vorrei sapere se il vostro lavoro viene condizionato oppure no dai cambiamenti, dalle varie tenden-*

Copertina di U.P.O. © M. Tanaka/Kodansha

Copertina di **Dragon Quest** © R. Sanjo/K. Inada/Y. Horii/Shueisha

ze di ciò che accade nel mondo.

Jiro Taniguchi - Per quel che mi riguarda do la precedenza alle cose per cui mi sento portato e, in base a queste, comincio a sviluppare i miei racconti. Non sono particolarmente condizionato da quello che sta succedendo nel mondo. Lavoro solo a ciò che mi piace, e mi preoccupo che le mie opere possano dare dei buoni spunti per una possibile versione animata, o addirittura per un film dal vero.

P - *In Europa e negli Stati Uniti i fumetti hanno un valore artistico e culturale importante. Si può dire lo stesso per il Giappone, oppure i manga vengono valutati in base alla loro funzione per l'industria dell'intrattenimento?*

Suehiro Maruo - Credo che parlando razionalmente e senza nascondere sulla, non sia materialmente possibile dividere un aspetto dall'altro. Il valore artistico è innegabilmente importante quanto quello commerciale; la cosa migliore sarebbe portarli entrambi allo stesso livello.

P - *Signor Tanaka, come le è venuta l'idea di creare* Gon?

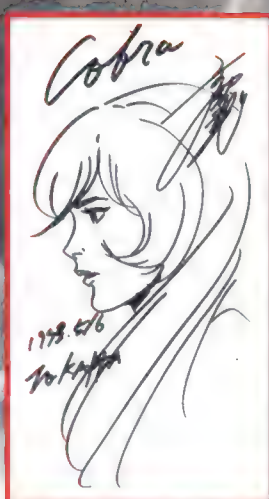
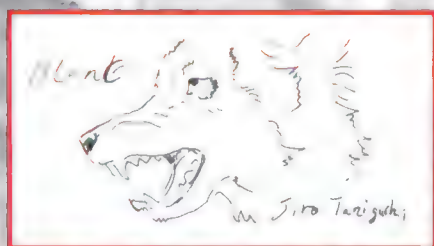
MT - Mi sono sempre piaciuti i dinosauri, fin da piccolo, e così ho creato un personaggio che mi permettesse di raccontare in maniera divertente questa mia passione. I dinasauri sono gli animali più forti mai esistiti al mondo, e Gon è il più forte di tutti!

P - *I suoi personaggi passeranno al grande schermo?*

MT - Oh, personalmente mi farebbe più che piacere, ma non ho ricevuto ancora alcuna proposta... Ehi, non c'è nessuno qui in sala che voglia fare *Gon* a cartoni animati? (ride) In realtà, *Gon* è un vero e proprio esperimento: i personaggi non parlano, e i rumori vanno solo immaginati, perché non ho voluto disegnarli di proposito. Così, chi lo pubblicherà all'estero, non dovrà né tradurre, né adattare i rumori alla propria lingua: è tutto pronto. Lo volete? Eccolo lì.

P - *Una domanda generale su ciò che hanno detto Taniguchi e Maruo; Taniguchi sostiene che lavora sulle idee che lo interessano, Maruo cura l'aspetto e il valore artistico delle sue opere. Quello che mi chiedo è questo: fino a che punto siete condizionati dagli editori, e fino a che punto siete liberi di fare ciò che volete?*

(Rispondono collettivamente alla domanda i redattori della Shueisha e della Shogakukan)

Prima di tutto ci riuniamo con gli autori per prendere nota delle loro idee; se pensiamo che potrebbero essere interessanti possono accadere due cose: o diamo immediatamente l'OK, o chiediamo loro di apportare qualche modifica per far sì che il fumetto sia più in sintonia con il tipo di rivista che lo dovrà pubblicare. A volte può anche succedere che sia l'editore stesso ad avanzare la richiesta precisa di un fumetto a

Disegno di B. Terasawa

Disegno di J. Tanoguchi

Copertina di Chikyu Hyokai Jiki © J. Taniguchi/Kodansha

Copertina di Kookau Kidootai versione spagnola © M. Shirow/Kodansha

tema. Il manga è un fenomeno culturale, per cui è necessario tenere ben presente quali sono i suoi lettori. Le pubblicazioni devono senza ombra di dubbio adeguarsi al gusto del pubblico.

P - *La posizione degli editori è chiara e comprensibile. Vorrei però sapere dagli artisti stessi se si sentono liberi, pur avendo l'obbligo di dover creare per un pubblico la cui caratteristica principale deve essere la quantità.*

JT - come ho detto prima, lavoro quasi esclusivamente su idee che mi stimolano veramente. Quando mi

si chiede di lavorare su un argomento in particolare valuto il tema, e solo se mi sembra interessante accetto.

P - *Signor Tanaka, che significato ha per lei quel suo manga intitolato* U.P.O.?

MT - Mi sarebbe piaciuto continuare a lavorare a *UPO*, ma purtroppo non mi è stato possibile. Comunque riguarda il passato, e io preferirei parlare dei miei lavori attuali. Può capitare di dover lasciare un lavoro a metà strada, trovarle un finale affrettato e chiuderla. Questo è stato il mio caso. In questo senso il Giappone è veramente un paese piuttosto severo: se un'opera di qualsiasi tipo non ha successo, viene bloccata e fatta terminare con un finale improvviso.

P - *Qual è l'opinione generale sui manga nel vostro paese? Sono considerati esclusivamente una lettura per ragazzi?*

(Risponde il redattore della Sueisha)

- Mi capita spesso di sentire persone che sono stupite quando vedono adulti che leggono manga in piedi davanti a un'edicola o a una bancarella. Ormai è accettato il fatto che il manga è diventato uno svago per persone di qualsiasi età. I manga hanno un pubblico che va dai bambini agli adulti.

(Interviene la signorina Junko Ito, agente di Buichi Terasawa e presidente della A-girl Co.,Ltd)

- Si può dire che il manga riesce a introdursi con facilità nella vita dei giapponesi. Questo perché sono moltissime le tematiche e i generi che prendono spunto dalla vita reale. Allo stesso tempo hanno una funzione culturale e didattica: i manga parlano spesso della storia del Giappone e della sua situazione attuale.

Copertine di Nobunaga © R. Ikegami/K. Kudo/Shogakukan

Hotel Harbour View © J. Taniguchi/N. Sekikawa/Kodansha

Disegno di R. Ikegami

P - *Signor Ikegami, cosa ne pensa del luogo comune che collega i fumetti giapponesi alla violenza e al sesso? E' solo uno stereotipo creato a forza dai media per avere qualcosa da criticare, o è effettivamente così?*

RI - Fino a cinque o sei anni fa non c'era nessuna tensione per quanto riguarda argomenti come sesso e violenza. Ma da circa un paio di anni si sono formate correnti di opinione che sostengono che sesso e violenza eccesivi nei media siano un problema, e che il manga, che è molto diffuso in Giappone, ha il potere di influenzare moltissima gente. Comunque io continuerò a creare ciò che più mi piace e, per essere sincero, sono contrario alle idee di questo nuovo movimento.

Accompagnati da un ultimo mormorio del pubblico, gli autori salutano i giornalisti presenti e si preparano a ricevere i fan, già armati di blocchi da disegno e pennarelli, pronti a farsi fare il classico 'disegnino autografato'.

Questo incontro si è svolto il 6/5/93 al Salone Internazionale dei Comic di Barcellona.

KATSUHIRO OTOMO

Mother Sarah © K. Otomo/T. Nagayasu/Kodansha

Katsuhiro Otomo. Foto di Barbara Rossi

a cura dei **Kappa boys**

Pubblico - *Come è nato il progetto per la realizzazione del fumetto di Akira?*

Katsuhiro Otomo - E' partito contemporaneamente alla creazione di una nuova rivista, il cui lettore-tipo non sarebbe dovuto essere necessariamente un adulto, ma anche ragazzi più giovani. All'interno di questo progetto andava quindi inserito un nuovo manga totalmente nuovo per il mercato: *Akira* era l'ideale. Inizialmente la sua serializzazione era programmata su un totale di 200 pagine, però, dopo l'enorme successo ottenuto e anche in base alle richieste dei lettori, la conclusione è stata posticipata. In questo modo siamo arrivati a ben sei volumi, per un totale di oltre 2000 pagine. L'idea base era quella di far agire come eroe un ragazzo della strada contro qualcosa a lui completamente sconosciuta, ovvero una intera organizzazione governativa interessata a condurre esperimenti sui poteri Esp.

P - *Come viene suddiviso il lavoro tra i suoi assistenti?*

KO - In realtà non esiste una vera e propria suddivisione, dato io stesso svolgo tutto il lavoro principale. Semplicemente, per i ritocchi finali subentrano sono due assistenti. Uno si occupa dell'applicazione dei retini adesivi, mentre l'altro, che è un'americano di nome Steve Oliff, si dedica ai colori secondo le mie indicazioni. A sua volta Steve ha altri assistenti, però non so come si dividano il lavoro fra di loro.

P - *Credo che si possa dire che uno dei meriti di Akira è stato quello di rompere un po' con la tradizione narrativa tipica giapponese che siamo abituati a leggere. La prima volta che ho letto Akira ho pensato «questo non è un fumetto giapponese se non per il fatto che è stato creato in Giappone». Penso che dal punto di vista narrativo sia molto differente. Vorrei sapere se, e fino a che punto considera importante l'innovazione della struttura narrativa.*

KO - Devo confessare che non ho creato *Akira* con l'intenzione di produrre qualcosa di strano... E' uscito così, naturalmente.

P - *Ha in progetto la realizzazione di nuovi film d'animazione?*

KO - Sì, in questo momento sto proprio lavorando a un nuovo progetto di animazione, anche se non ha ancora un titolo. Si tratta praticamente di un film a episodi, tre in tutto, per la precisione. La versione a fumetti di uno di questi episodi è già uscito in Spagna, e il suo titolo in inglese è Memories: è la versione animata di un mio breve racconto, inserito dalla Kodansha nel

volume *Kanojo no Omoide*. Gli altri due episodi sono completamente originali, ideati appositamente per l'animazione.

P - *Mi sembra di aver letto in un'intervista dell'anno scorso che lo sceneggiatore cileno Alexandro Jodorowsky ha affermato di averle suggerito il finale di* Akira *durante un party. Prima di tutto vorrei sapere se questo è vero, poi, se fosse possibile, potrebbe raccontarci i suoi progetti futuri nel campo dei fumetti?*

KO - In realtà il finale di *Akira* era già stato deciso fin dall'inizio. Per quanto riguarda i fumetti mi occuperò presto di un manga dal titolo *Mega Next Walls* (Ndr - Otomo non ha scandito bene la pronuncia di questo titolo, per cui non siamo sicuri al 100 % dell'esattezza di questo dato) e sarà pubblicato contemporaneamente in Francia e in Giappone. A proposito, se c'è qualcuno interessato per la sua pubblicazione in Spagna, si faccia pure avanti: io sono qui! (ride)

P - *Che importanza ha per lei il concetto di spazio, la prospettiva, lo sfondo? Per quanto ne so io, lei dovrebbe essere laureato in architettura, o sbaglio?*

KO - Hanno una grandissima importanza, soprattutto se si vuole far sembrare vero quello che non lo è, come le città futuristiche dei miei fumetti. Ma per quanto riguarda l'architettura, l'ho solo studiata senza poi laurearmi.

P - *Perché il finale di* Akira *è stato ritardato nell'edizione americana e di conseguenza in quelle europee (Spagna, Francia e Italia)? Ed è vero che verrà modificato appositamente per l'edizione americana?*

Kanojyo no Omoide © K. Otomo/Kodansha

KO - E' un po' complicato da spiegare: c'era un accordo con la casa editrice Marvel (che pubblica *Akira* negli Stati Uniti) per pubblicare un albo mensile di 60 pagine. I soliti problemi di coproduzione hanno creato dei ritardi per continue piccole modifiche. Fortunatamente, questo piccolo ritardo comporterà anche delle migliorie.

P - *Quant'è il compenso per una tavola di fumetti realizzata da un autore noto come lei, e quanto per quella di un esordiente?*

KO - Top secret.

P - *Preferisce i fumetti o l'animazione, sempre che le due cose si possano paragonare?*

KO - Be', effettivamente sono due forme di espressione diverse, ma mi piacciono entrambe in misura uguale.

P - *Vorrei sapere se il tema della militarizzazione e i riferimenti, per esempio, alle armi e ai satelliti di controllo presenti in* Akira *possono essere un riflesso dall'attuale società giapponese, o se sono stati utilizzati esclusamente per la loro spettacolarità.*

KO - Non ci sono allusioni del genere in *Akira*: è piuttosto basato sul problema che divide due persone che sono state amiche per tanto tempo. Ma anche questa è una quesione che si risolve nell'ultimo capitolo.

P - *Qual'è la gerarchia nei rapporti di lavoro fra la 'star' e i suoi assistenti? E quando un autore può essere*

La conferenza di Otomo. Foto di Barbara Rossi

considerato un 'maestro'?

KO - Non c'è una regola fissa. Diciamo che spesso ti chiamano 'maestro' già dopo aver pubblicato per la prima volta un manga per conto di una casa editrice. A me questo appelativo non piace particolarmente. Di solito, alla Kodansha ci si rivolge agli autori con l'appellativo 'sensei' - che significa per l'appunto maestro - ma, man mano che il rapporto di lavoro diventa più confidenziale, si passa dal 'sensei' al 'san', cioé 'signor'.

P - *E' mai stato tentato di abbandonare la lavorazione di* Akira, *mentre invece ha dovuto proseguirla per ragioni commerciali?*

KO - Sì, mi sono sentito così il giorno prima di scrivere l'ultima parte. Però è proprio grazie al fatto che l'ho portato a termine che oggi posso essere qui con voi.

P - *Pensa che il grande successo di* Akira *e dei manga in occidente sia dovuto al fatto che i manga sono stati ultimamente occidentalizzati, oppure perché c'è stata una nuova apertura dell'occidente verso forme di lettura diverse da quelle tradizionali?*

KO - Ho sempre desiderato di lavorare in Europa, e da sempre seguo la produzione francese. Però devo dire che, almeno nel mio caso specifico, i miei sono manga tipicamente giapponesi con l'introduzione di alcuni elementi europei.

P - Akira *e* Legend of Mother Sarah, *le sue due opere più famose, sono state ideate pensando unicamente alla realizzazione di fumetti d'avventura, o intendeva presentare fra le righe qualche altro tema?*

KO - Le ho pensate cercando di renderle estremamente complesse, con molti riferimenti alla società attuale e in particolar modo a quella giapponese. E per fare questo ho cercato di introdurre una quantità tale di personaggi che mi permettesse di rappresentare al meglio questa situazione. No, credo proprio che non mi sarebbe bastato presentare una storia semplificata al massimo, tipo quella del cavaliere che va a salvare la principessa dal drago.

P - *Ha incontrato maggiori difficoltà nella lavorazione del fumetto o del film?*

KO - Sono due impegni piuttosto differenti. La differenza principale è che la creazione del fumetto è affidata a me solamente. Se sorge qualche problema, devo cavarmela e risponderne in prima persona. Quando si lavora a un film, invece, ci sono molte altre persone che collaborano e si dividono meriti e responsabilità. Ci sono pro e contro in entrambi i casi.

P - *Non ha timore che tutto quello che farà dopo* Akira *venga paragonato a questa opera?*

KO - Prima di scrivere *Akira*, stavo lavorando a un altro progetto, *Domu*. Quando feci leggere *Akira* a un francese, mi disse che non gli era piaciuto tanto quanto *Domu*. Quando si affronta un nuovo lavoro, è normale sentire commenti e reazioni del genere. A me non importa se altri continuano a paragonare i mie nuovi lavori con quelli passati, perché comunque io guardo sempre al futuro.

P - *C'è per caso in cantiere un progetto di animazione per* Mother Sarah?

KO - Per il momento no, ma credo che ci penserò.

P - *I lettori francesi vedono riflessi in* Akira *alcuni aspetti della propria società attuale. Vorrei sapere se, nel progetto di lavoro con Jodorowsky ci saranno riferimenti voluti a questa situazione.*

KO - Quando lavoro, non mi riesce naturale pensare al tipo di pubblico che leggerà il fumetto; preferisco concentrarmi sui temi che a me sembrano più interessanti.

P - *Diamo un'occhiata al futuro dei fumetti: crede che le tecniche tradizionali lascieranno definitivamente il posto al computer?*

KO - Nel caso stesso di *Akira* il computer è stato utilizzato per la colorazione. Inoltre *Akira* è inserito nel computer al fine di poter essere inviato alle varie case editrici del mondo. Personalmente non credo che il computer sostituirà mai le tecniche tradizionali, ma che semplicemente diventerà una delle tante tecniche esistenti. E' sbagliato farsi spaventare dal computer solo perché è una macchina: in fondo, siamo sempre noi umani a utilizzarlo, no?

Mother Sarah © K. Otomo/T. Nagayasu/Kodansha

BUICHI TERASAWA

a cura dei **Kappa boys**

Buichi Tersawa. Foto di Barbara Rossi

Kappa Magazine - *Lei è considerato ormai da molti uno degli autori giapponesi di fumetti dallo stile più occidentale, almeno per quanto riguarda l'ideazione dei personaggi. Si è ispirato a qualcuno in particolare?*

Buichi Terasawa - In realtà mi sono ispirato a molti tipi di fumetti: da quello di Disney al tipico manga giapponese di Osamu Tezuka, fino agli autori europei a quelli americani. Potrei dire che il mio è un po' il frutto dell'insieme di diversi stili.

KM - *A differenza di molti altri autori giapponesi, lei ha scelto di utilizzare tecniche che comprendono l'uso del computer. Come è giunto a questa scelta, e come svolge il suo lavoro?*

BT - Bisogna sempre tener presente l'immane quantità di media esistenti oltre al fumetto. L'animazione e i videogiochi, per esempio, sono strettamente collegati ai manga. Possiamo utilizzare le immagini al computer per creare la versione animata, per rivederla ogni volta che vogliamo... Se è necessario possiamo eseguire quasi automaticamente la traduzione, selezionando la lingua. Credo che il computer sarà sempre più presente nella creazione artistica. Comunque, per quel che mi riguarda, prima disegno i personaggi a mano, e solo in seguito li inserisco nel computer mediante uno scanner. Ovviamente le tavole originali sono più grandi: l'altezza è di circa 30 centimetri. In questo modo si può lavorare direttamente sul monitor per realizzarne l'animazione. Il problema maggiore è quello dei costi, che sono molto alti. Il fumetto ha sempre la precedenza: prima si realizza la storia su carta, poi con i profitti delle vendite si può lavorare all'animazione. Il computer garantisce la qualità delle immagini. Noi stiamo stiamo solo iniziando a sfruttare la potenza del computer: per il momento non possiamo utilizzarlo al massimo.

Takeru ©1993 Buichi Terasawa/A-Girl

KM - *Le tavole del nuovissimo* Takeru *sono veramente qualcosa di incredibile: sarà realizzato completamente a colori? E quanto sarà lungo?*

BT - Saranno complessivamente 400 pagine completamente a colori; ne avremo per circa un anno e mezzo.

KM - *Di cosa tratta esattamente?*

BT - Il tema è a metà fra il fantasy e la fantascienza. Per questo motivo non ho voluto ambientarlo né in un'epoca precisa, né tantomeno in un luogo esistente. E' una sorta di avventura classica con eroici guerrieri e mostri, ma la maggior parte degli elementi che la caratterizzano sono puramente fantascientifici, dalle spade laser, ai mezzi di locomozione, ai cyborg. E' difficile inquadrare *Takeru* in un genere preciso.

KM - *I nomi dei protagonisti dei suoi fumetti sono spesso tratti da leggende cinesi o giapponesi; per esempio, Goku ha molte caratteristiche in comune con*

la leggenda dello scimmiotto di pietra, che ha fra l'altro lo stesso nome… Kabuto invece dovrebbe essere un tengu, giusto?

BT - In Giappone nomi come *Goku* e *Takeru* esistono veramente, non sono solo nomi di personaggi leggendari. *Takeru*, comunque, è anche un personaggio della mitologia giapponese. In realtà, ci sono diversi motivi per cui ho scelto nomi come questi. Uno, è che mi piacevano per la loro immediatezza; l'altro è la quantità di caratteri sillabici che compongono il nome: voglio che siano tre.

(Nota - se vi state chiedendo come possano *Goku*, *Cobra*, *Takeru*, *Kabuto* o *Bat* essere composti da tre caratteri, è presto detto: con i caratteri sillabici giapponesi, risultano scritti come "Go-ku-u", "Co-bu-ra", "Ta-ke-ru", "Ka-bu-to" e "Ba-tsu-to")

KM - *C'è chi pensa che* Cobra *sia simile al romanzo di Philip Dick da cui è stato tratto il film* Total Recall. *Cosa ne pensa di questo?*

BT - No, non può essere vero per il semplice motivo che *Cobra* é stato creato dieci anni prima del film, e io non conoscevo il romanzo di Dick. E' invece possibile che ci siano influenze dei lavori di Tezuka.

KM - *Lei ha lavorato con il maestro Osamu Tezuka (1926 - 1989) per molto tempo: cosa ricorda di quel periodo?*

BT - Osamu Tezuka era chiamato - e lo è tutt'ora - *Manga no Kamisama*, ovvero "il Dio del Manga" in Giappone. Non solo è costantemente presente nei miei ricordi, ma è una guida da seguire e ammirare sempre. E non solo per me, ma anche per molti altri autori di fumetti. Inoltre era speciale anche al di fuori del lavoro. All'epoca, ero suo assistente. Tezuka creava i personaggi e le varie fasi di lavorazione erano curate da una trentina di assistenti. In questo modo arrivava a produrre fino a 700 pagine al mese, il che non è poco.

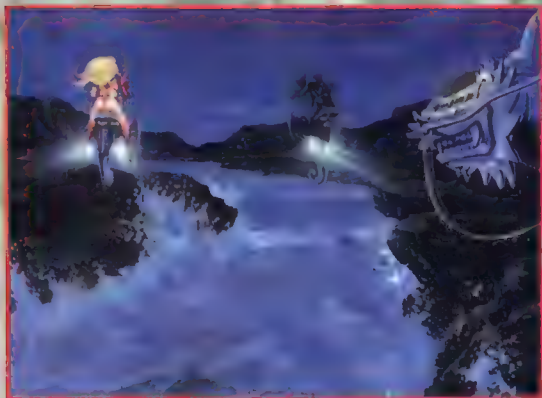
KM - *In questo periodo è facile vedere le case di produzione giapponesi dedicarsi al recupero di vari personaggi degli anni Ottanta, Settanta e a volte anche Sessanta, per realizzarne fastosi remake, proprio come accade con i film. In questo senso, lei sta lavorando alla nuova versione di* Bat, *non è vero?*

BT - Sì, è una delle tante cose di cui mi sto occupando in questo momento; in genere lavoro a varie cose contemporaneamente, e questa è proprio una di quelle. Alcuni vecchi fumetti vengono colorati, ma il problema è che in Giappone non vengono pubblicati spesso fumetti con tutte le pagine colorate: la maggior parte delle volte, le uniche pagine a colori sono quelle di introduzione. E' un peccato, perchè molti sarebbero bellissimi!

KM - *Esiste qualche autore occidentale che le piace?*

BT - Apprezzo molto le produzioni di Walt Disney, Mœbius, Winsor McCay, e molti altri.

KM - *E per quanto riguarda il panorama giapponese, invece?*

BT - A costo di ripetermi, sicuramente Tezuka, che era un grande personaggio, unico nel suo campo, sempre alla ricerca della perfezione nel proprio lavoro. Ti tirava fuori in quattro e quattr'otto un soggetto geniale, e poi magari non aveva idea di come far funzionare un distributore automatico di bibite, né di come fare per prendere un taxi: non aveva la più pallida idea di come

sbrigarsela per cose del genere!

KM - *In Italia abbiamo potuto vedere il fim d'animazione di* Cobra, *mentre qui al Salone di Barcellona è stato presentato quello - bellissimo, per altro - di* Goku. *Sta già pensando di portare in animazione qualcun altro dei suoi personaggi?*

BT - Al momento sto curando la serie televisiva di *Kabuto* e un OAV: questi sono i lavori più recenti. A parte questo non sto realizzando nient'altro, in animazione: mi occupo prevalentemente dei fumetti. Credo che fondamentalmente lavorare a un fumetto non sia poi così diverso dal creare animazione o videogiochi: spesso tutti si basano sullo stesso soggetto. Posso dedicarmi ai fumetti un giorno, e all'animazione il giorno seguente, oppure passare senza problemi al videogioco. Per me è perfettamente uguale.

KM - *Un'ultima domanda sull'animazione di* Goku*: chi ne ha curato la regia? E' veramente ottima.*

BT - Be', vi ringrazio perché il regista sono proprio io. Forse la trovate così dettagliata perché ho cercato di non cambiare nulla dalla versione in fumetti. Ormai, sapete come la penso.

La Rubrika del KAPPA

Gaùrri e gaùrre di tutta Italia, bienvenidos, welcome, irasshaimase, bienvenus, wilkommen, ελλα, ecc. ecc.! Come vanno le giornate? Siete già stati a sguazzare fra mucillagini, petroli e scorie radioattive? Bravi! Io, ripeto, preferisco galleggiare nella mia fresca pozza verdognola e accoccolarmi sotto il salice ridente (...cacchio avrà mai da ridere?) a sfogliare un po' di carta riciclata giapponese. E cosa mi tocca vedere? Il nostro buon vecchio Kosuke 'castorone' Fujishima all'opera come non mai! Dopo i successi di **Oh mia Dea!** e **Taiho Shichauzo!** (e

Copertina di Morning con Striker. © Fujishima/Kodansha

basta, con 'sti punti esclamativi!!!!!!) ecco che si rimette all'opera con **Striker - The Shining Star**, e cioè il suo primo manga di supereroi scalcinati; al fianco di questo nuovo paladino della giustizia mantellato c'è una certa Shirane che ha il potere di attirare i guai, ma sul serio: essendo in possesso del cosiddetto *evil star eye*, tutti i malvagi accorrono verso le sue sottane! La cromatica novitade è pubblicata a cadenza poco fissa sulla rivista "Morning" della Kodansha: poco fissa perché, dato che il nostro castorone è impegnato a dire la sua nella versione animata di **Oh mia Dea!**, prima di vedere altri episodi passeranno mesi, anni, secoli, eoni, ere geologiche e così via. Tenete fermi i quattro sconvolti della

Da sinistra, Tsukasa Hoojo, Kumiko Gotoo e Jacky.

redazione, perché nelle loro zucche bacate gironzolava già l'idea di proporvelo in contemporanea col Giappone! Ma si può essere più accartocciati? Ah, a proposito: sempre il solito Fujishima ha ricevuto l'incarico di realizzare lo studio dei personaggi per il nuovo OAV fantasy di **Villgust**... Che stia nascendo una nuova stella?

Restiamo sul fronte Kodansha per annunciare che dopo **Compiler** e dopo **Assembler 0X** (serie in cui la comprimaria della nostra *routine diabolica* diventa protagonista), il buon Kia Asamiya si dedicherà al seguito di **Silent Möbius** per la Kadokawa e poi deciderà se realizzare **Assembler 0X-2** oppure un fumetto storico di samurai per mamma Kodansha. Restando in trepidante attesa, passiamo alla sezione *Ma guarda un po'!* Su "V-Jump", quella rivista della Shueisha in cui è caduto dentro l'arcobaleno (e poi dite che non sono poetico, porco il mondo che ci ho sotto le zampe palmate!), è riniziata la pubblicazione, per l'appunto a colori, di **Dottor Slump** e Arale! Tutti gli akiratoriyamaniaci sono subito rotolati giù dalle sedie, e poi si sono riarrampicati sulle medesime per scoprire che Toriyama si occupa solo di storia e supervisione, mentre i disegni sono di un altro, ovvero Katsuyoshi Nakatsuru. Mah! Va bene, trasmigriamo momentaneamente attraverso Satori e andiamo a parlare di materiale celluloidico interpretato da esseri carnulenti invece che cartonistici. Sto parlando, e trattenete la depressione, del film dal vivo di **City**

© Bob Hoskins è Mario! © Hollywood Pictures

Immagine promozionale del videogioco di ruolo dedicato a JoJo. © Araki/Shueisha

Hunter, coproduzione nippo-cinese interpretata dall'erede umoristico di Bruce Lee, ovvero Jacky Chan, che conosciamo in Italia grazie a una serie di film trasmessi costantemente dalle più locali delle TV locali. Il buon Jackie non sembra avere il fisico adatto per interpretare quel *galanazo* di Ryo Saeba, ma le sue trovatine genialoidi e la buffoneria che riesce sempre a infilare fra una scena e l'altra, tutto sommato, lo rendono il più adatto al compito. Va là, va là, Giacomino, che 'stavolta ti è andata bene! Ulimissime fra il mondo dei cartoni e dei videogiochi: chi interpreterà il film dal vivo di **Super Mario Bros**? Sì, avete capito bene: Super Mario Bros! Agghiacciante, vero? Be' l'attore che si calerà nella salopette del baffuto idraulico (meccanico?) è Bob Hoskins, che voi conoscerete soprattutto per la magistrale interpretazione del detective Valiant in *Chi ha incastrato Roger Rabbit*. Vedremo come se la caverà, e per il momento, visto che abbiamo accennato ai videogiochi, passiamo a parlarne più diffusamente. No, non voglio rubare lo spazio di pagina 128! C'era già qualcuno che mi guardava male, mannaggia la pupazza! Volevo solo portare la vostra attenzione sul fatto che Tetsuo Hara, ovvero lo splatteroso disegnatore di *Ken il Guerriero*, è stato ingaggiato dalla Capcom per l'interpretazione grafica dei personaggi di un nuovo videogioco dal significativo titolo **Muscle Bomber - The Body Explosion**. Indovinate cosa fanno questi personaggi per guadagnare punti! Raccolgono margherite? No! Fanno attraversare la strada a vecchiette malferme? No! Si dilettano in gare di origami? Sì! Inteso nel senso, però, che usano gli avversari come carta da modellare a suon di papagnazzi e tsubotranvate. Questo bel giochino per educande è ambientato nel mondo del catch, mentre invece è ambientato nei fumetti quello di **JoJo no Kimiyoona Booken**, che è, per la precisione, il terzo della serie. Il manga da cui è tratto sta attualmente ottenendo in patria un successo paragonabile unicamente a quello di *Dragonball*, ricco di personaggi quantomeno bizzarri con poteri allucinanti. Sissì, alquanto bizzarro: la storia si dipana nel tempo e parte nel 1880 con vicende mediamente (sottolineo il mediamente) normali, per arrivare ai giorni nostri, in cui capita di tanto in tanto che qualcuno sfoderi un super-io biomeccanico (super-bio?), o che qualcun altro riduca in nemici a un soldo di cacio (non per modo di dire), o che qualcun altro ancora si teletrasporti... mangiandosi!!! A me piace molto... ehm... Vediamo se riesco a convincere i Kappagurri... Altre volte mi è andata bene... Alé, ultima e poi basta: realtà virtuale all'attacco! E' pronto il videogioco di *Dragonball Z* in cui sarete proprio voi a compiere in prima persona i movimenti da trasmettere ai personaggi sullo schermo! Siete pronti a combattere? Yuhuu! Kaa-mee-aa-meeeee!!!

Il Kappa

© Capcom/Hara

© Sega 1993

GAME OVER

In primo piano potete vedere Goku super-energizzato (ecco perché ha i capelli biondi), mentre alle sue spalle ecco l'alieno creato dalla bio-tecnologia Seru. © Bird Studio/Shueisha/Fuji TV/ Toei Doga © Bandai 1993

Ben tornati all' appuntamento giocoso di **Kappa**. Questo mese vi parlerò di uno dei giochi più attesi (naturalmente fra quelli tratti da cartoni animati o fumetti) degli ultimi tempi, ma che alla luce dei fatti ha alquanto deluso molti, ovvero:

DRAGONBALL Z

Tutti si chiedevano quando sarebbe uscito un *beat'em-up* (gioco di combattimento l'uno contro l'altro) che avesse come protagonisti Son Goku e gli altri personaggi creati da Akira Toriyama, con la speranza che superasse o almeno uguagliasse il mitico Street Fighter... purtroppo però la speranza è stata ancora una volta vanificata. Appena accendete il vostro Super Nintendo, venite accolti da una chiacchierata in giapponese e subito dopo ripercorrerete le fasi salienti della storia con simpatiche schermate in bianco e nero. Terminata la presentazione, dovrete scegliere le varie opzioni di gioco. Diverse sono le possibilità di combattimento: story, torneo o uno contro l'altro. Nel primo caso voi impersonate Son Goku, e dovete passare i vari livelli di gioco sconfiggendo i vostri nemici e i vostri amici (?). Nel caso dei vostri amici, una volta sconfitti si uniranno a voi così da poterli utilizzare negli schermi successivi. Selezionando il livello di magiore difficoltà, potrete combattere altri due personaggi oltre agli altri sette disponibili, ovvero il vostro amico Trunks e vostro figlio Son Gohan. A livello torneo, invece, potete giocare contro il computer o contro un altro giocatore: a voi non resta che scegliere quattro dei personaggi giocanti che verranno inseriti all'interno di un torneo a eliminazione. A livello uno contro l'altro, dovete scegliere uno degli otto personaggi e il computer (o un vostro sfidante) ne sceglie un altro; fatta la scelta, avete la possibilità di cambiare parametri di gioco quali il livello di difficoltà, il fondale di gioco, la musica di sottofondo; i valori delle barre dell'energia e della potenza, la forza dei colpi speciali e per finire la resistenza ai colpi. I controlli non sono difficili, ma sono complicati da utilizzare al meglio: la croce direzionale viene utilizzata per spostarsi a destra e a sinistra, saltare se premuta verso l'alto, o in diagonale per effettuare un salto obliquo; in più, si usa anche per le posizioni di difesa. Il pulsante A serve a sparare le palle di energia o per innescare i colpi speciali, il B per i calci, Y per i pugni e X per spostarsi dalla terra al cielo e viceversa (non utilizzabile però se siete nella stessa porzione di schermo del vostro avversario), i tasti superiori L e R, invece, servono a spostarsi velocemente a sinistra e a destra, e se colpite l'avversario lo sbatterete sicuramente a terra. I vari schermi di gioco non coprono la sola porzione dello schermo televisivo, quindi se i personaggi non sono vicini fra loro, lo schermo viene diviso in due parti da una linea di colore variabile a seconda della distanza fra i due. Inoltre, a differenza degli altri giochi del genere, lo scontro può spostarsi anche in cielo mediante l'utilizzo del pulsante X. In alto nello schermo, potete tenere d'occhio la barra della vita e del potere (quest'ultima si riempie durante il combattimento e quando è piena il personaggio brilla indicando la massima potenza acquisita), subito sotto al nome del personaggio avete il radar con l'esatta posizione dei personaggi sullo schermo. Come ogni *beat'em-up* che si rispetti, anche in **Dragonball Z** si possono utilizzare colpi speciali, combinando il tasto direzionale con i tasti Y, B e A. I personaggi utilizzabili sono otto: Son Goku, Vegeta, l'alieno Piccolo, Freeza, gli androidi 16, 18 e 20 e la creatura bio-tecnologica Seru. Ogni combattente ha naturalmente i suoi colpi speciali e in più Goku e Vegeta a mano a mano che acquistano maggiore energia si trasformano in uomini Super Seya, riconoscibili per la capigliatura biondo platino tirata all'indietro. La grafica dei personaggi è molto semplice ma ben definita, i fondali sono poco vari e le animazioni un po' scarse e lente, la giocabilità è notevolmente penalizzata per la difficoltà di adattamento ai pulsanti, in più una volta innescato il colpo speciale risulta quasi impossibile difendersi con una contro mossa dato che tutto si blocca e la vittima è ormai spacciata (dato che con due o tre colpi l'energia si azzera): in poche parole basta imparare i vari colpi per fare fuori il proprio avversario in un batter d'occhio. Nel complesso il gioco merita uno scarso, ma vale la pena acquistarlo se siete proprio fanatici della serie.

Andrea Pietroni

Qui sopra vedete Goku alle prese con l'alieno Seru. © Bird Studio/ Shueisha/ Fuji TV/ Toei Doga © Bandai 1993

L'AVETE VOLUTO VOI